N°3 - Le JdR comme vous ne l'avez jamais lu

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°3
35 F

SCOOP

Magic rachète Donjons & Dragons

SHIVAN DRAGON VS BEHOLDER

NUMÉRO SPÉCIAL

Affreux, sales et méchants

ILS VOUS DÉTESTENT ET ÇA VOUS PLAÎT

- **Créez un gang**
PARRAIN : ÇA PAYE MAIS ÇA S'APPREND
- **Conspirez**
RENDEZ-LES PARANOS
- **Affrontez**
LES PIRES 7 BOSS DE FIN DE NIVEAU

Foirer une partie !

UNE B.D. DÉLIRANTE

SCENARIOS

Warhammer • Atlantys
Bitume • Pendragon

Tranchant

40 NOUVEAUTÉS TESTÉES

Cadeau

8 FICHES À COLLECTIONNER

À gagner !

7 EXEMPLAIRES D'ATLANTYS

DANS CE NUMÉRO

Star Wars • Atlantys • Demon World • Delta Green • Dice Master • Magic 5e Ed • Dark Eden • Charnel Houses of Europe : The Shoah • Trolls • Archéos • Cthulhu Live • Africa • *Et beaucoup d'autres...*

Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP - Italie 9800 L

Mai / juin 97 - Bimestriel - 35 Francs



Dungeons & Dragons®

Le Cycle Penhaligon

À PARAÎTRE EN MAI

Le tombeau du dragon
(Cycle Penhaligon 3)
C. Hachette : 65-2389-8



C. Hachette : 65-2251-0
201 pages - 39 FF

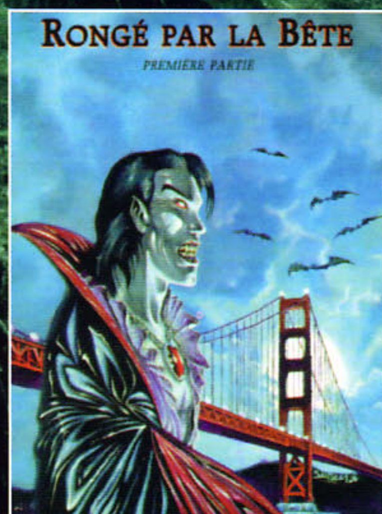


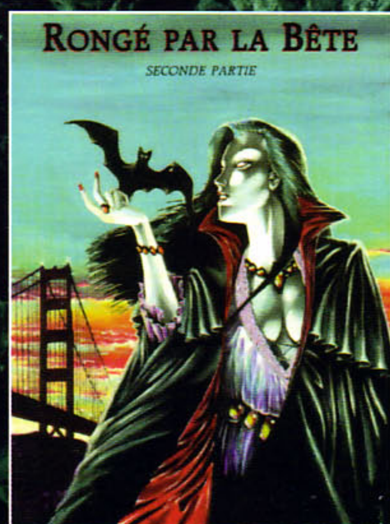
C. Hachette : 65-2323-7
201 pages - 39 FF

Fléau-des-dragons, épée de grande renommée, gît ternie et oubliée par le seul homme qui peut la manier : Flinn. Or, le pays de Penhaligon doit faire face à une menace que lui seul peut affronter ...

Traduction intégrale

C. Hachette : 65-2259-3
224 pages - 39 FF





Code Hachette : 65-2324-5
256 pages - 39 FF

Deux recueils de nouvelles basées sur le jeu Vampire, la Mascarade.

VAMPIRE

CLE LEFRANCQ

CLAUDE LEFRANCQ ÉDITEUR – 386, Chée d'Alsemberg – B-1180 Bruxelles + 32 2/344.49
Diffusion : Hachette - Marabout

le magazine des jeux de rôles
backstab
Mai-juin 1997 • N°3

SOMMAIRE

NEWS & NOUVEAUTÉS

MAGAZINE

CRITIQUES

DOSSIER

SCÉNARIOS

Spécial Génie du Mal !

AIDES DE JEU

MAIS ENCORE

Top 10 des ventes Février / Mars 97

Le Top 10 est élaboré sur la base des ventes mensuelles de 10 magasins français.

Jeux de Rôles

1 • LE MONDE DES TÉNÈBRES : FRANCE



2 • Polaris
3 • Vampire : Clanbook Ravnos
4 • Warhammer : L'Agonie du Jour
5 • Nephilim : L'Impératrice
6 • Polaris : l'écran
7 • Shaan : l'écran
8 • Vampire l'AdT : L'écran
9 • Vampire : Clanbook Capadocians
10 • Nephilim : L'Empereur

Romans

1 • CHAOS CRUEL
2 • Sacrifice Final
3 • Forteresse Déchue
4 • A l'ombre des forêts
5 • La Voie du Sang
6 • Cantique
7 • 9ème Cercle
8 • L'ombre des Anciens
9 • Perditions Daughter
10 • Rongé par la Bête

Jeux de Cartes



1 • MAGIC : VISIONS
2 • Magic : Mirage
3 • Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers
4 • Magic : 4ème Ed.
5 • Star Wars
6 • X-Files
7 • Star Wars : Hoth
8 • L5R : Emerald Ed.
9 • L5R : Anvil of Despair
10 • Netrunner

Jeux de Plateau Wargames

1 • ELIXIR



2 • Warhammer : Magie
3 • Il était une fois
4 • Méditerranée
5 • Warzone
6 • Inferno
7 • Elixir : Alambic
8 • Warhammer : Bretonnien
9 • Les Colons de Katäne
10 • Dune

édito

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos. 2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

Ça va paaas...

En vérité je vous le dis, c'est la crise. Les éditeurs sont dubitatifs (ce qui, rappelons-le, ne veut pas dire éjaculateurs précoces), les détaillants se plaignent, les imprimeurs dépriment, les maquettistes entament leur 54e campagne de *Warcraft II* en réseau, les illustrateurs s'essayent à la sculpture et les auteurs au tricot, bref, ça va pas.

Quant à la récente annonce du rachat de TSR par la mégacorpo Wizards of the Coast Inc.©®™, elle achève bien sûr de troubler les esprits, et ce d'autant plus que Seattle, siège de WotC et trône de Bill Gates, bruisse de rumeurs désignant Microsoft comme le véritable financeur de l'opération. Des marques aussi renommées que *Dungeons & Dragons* ou *Dragonlance* et le savoir-faire créatif de TSR ne peuvent qu'intéresser le tout puissant magnat du logiciel.

Lors du salon des Jeux qui se tint il y a peu à Paris, les analyses et les commentaires étaient de tous les stands, chacun tentant de répondre à une angoissante et fondamentale question : de quoi demain sera-t-il fait ? Spéculations, prospections, projections, ça causait sec dans les travées.

Alors que se passe-t-il vraiment ? Il est vraisemblable qu'après une envolée aussi soudaine qu'inattendue, léjeudeucartacolexioné prennent actuellement leur rythme de croisière, s'intégrant complètement au paysage ludique comme un hobby à part entière. Le phénomène est en cela comparable à la naissance du jeu de rôles. L'euphorie *Magic* a bouleversé la donne (...) et il faudra sans doute un peu de temps pour que certains joueurs redécouvrent et fassent redécouvrir le jeu de rôles. On compte sur vous, faisez pas les cons quoi allez, une p'tite partie de 'tchoulou ça va pas vous tuer !

Au-delà des commentaires affolés, nous constatons tout de même que le panorama des nouveautés est important, que les projets fusent et que la création française se porte bien. Alors que penser ? Vraisemblablement qu'il s'agit d'un creux de vague comme en connaissent tous les marchés et qu'à la tempête qui agite actuellement le verre d'eau rôlistique hexagonal succédera immanquablement le beau temps. Les joueurs sont une mauvaise herbe dont on ne se débarrasse pas si facilement.

Ben

LES RÉPONSES AU CONCOURS BACKSTAB N°2

PHÉNOMÈNE.J

1. Space Opéra • 2. Dardevills • 3. Toutes les réponses sont bonnes • 4. Mek Purr • 5. Bushido ou Chivary & Sorcery

LES GAGNANTS

1. Gonidec Loïc (33) • 2. Rigoni Stéphane (31) • 3. Debonne Hervé (78) • 4. Aubertin Alix (75) • 5. Paulay Sophie (13)



• **Les Premières Rencontres Rôlistes de l'X.** Les 17 et 18 mai à l'École Polytechnique (près de Paris). Au programme : du jeu de rôles beaucoup (15 jeux sont proposés ; RDD, AD&D, JRTM, Rolemaster, Pendragon, miles Christi, l'Appel, Vampire, Mage, Wraith, Nephilim, INS, Shadowrun, Star Wars et Shaan), du jeu de plateau et du wargame un peu, ainsi que plusieurs projections de films. Les organisateurs ont décidé de mettre l'accent sur des parties de qualité. Les scénarios sont fournis à l'avance, chaque maître dispose d'une salle, pas d'arbitres, pas de temps limité... Renseignements et inscriptions : Pierre-Yves Bonnet (01.42.50.05.12) ou Xavier Delcambre (01.45.03.38.89).

• **Rêves de Jeux.** Du 11 au 29 juillet et du 1er au 19 août 1997 à Péronnas dans l'Ain (70km de Lyon). 13ème édition de ces rencontres ludiques agréées par le ministère de la Jeunesse et des Sports qui ont lieu dans un cadre champêtre et au cours desquelles vous pourrez vous adonnez à votre loisir préféré sous toutes ses formes (GN, Soirées Enquête, Killer, Paintball, JdR, jeux de plateau, wargames, jeux vidéo et même tir à l'arc ou escrime médiévale), à condition que vous ayez entre 12 et 19 ans. À noter que les organisateurs recherchent des animateurs âgés de plus de 19 ans, titulaires du BAFA et spécialistes du jeu. Renseignements et inscriptions : Jean-Pierre Boillon (04.72.50.16.39).

CONCOURS POLARIS 3615 BACKSTAB

LES RÉPONSES

1. Le plus grand mammifère marin est la baleine bleue.
2. Aujourd'hui, environ 71% de la surface du globe est recouvert par les océans et mers.
3. Dans Polaris le niveau des océans a augmenté de 200 m.
4. Polaris est une force mystérieuse dans le jeu mais également le nom d'un missile nucléaire propulsé des sous-marins atomiques américain s.
5. Le prochain supplément Polaris est « Le Guide des profondeurs » détaillant plus de 140 communautés sous-marines. Le suivant sera consacré aux pirates, mœurs et organisations.

LES GAGNANTS

Grevet Nicolas (19300) • Pimont christophe (66240) • Maridor bernard (66670) • Arzalier olivier (13100)



Visuel de couverture dessiné par **Régis Penet**, aimablement fourni par Nestiqvenen.

Rédaction
backstab
36, rue de la Clef 59800 Lille
Fax : 03 20 55 55 92 / E-Mail : backstab@nordnet.fr

Rédacteur en chef : Ben
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Traducteur en chef : Guillaume Delafosse
Traductions : Guillaume Delafosse, Thibaud Béghin et Ben
Rédacteurs : Arnaud Bailly, CROC, Stéphane Bura, Guillaume Delafosse, Bertrand Lhoyez, Frédéric Coulibaly, Rémy Van Liefde, Thibaud Béghin, Timbre Poste, Ben, Pierre-Henri Pevel
Photographies : Charlus, © Arcane ou Gabriel Acoca
Illustrations : Greg Cervall, Eric Floquet, Thibaud Béghin, Joël Mouclier, Benoît Springer, Damien Jacob ou © Arcane.
Plans et aides de jeu : Thibaud Béghin

Production
backstab
175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris
Tél : 01 42 49 35 20 / Fax : 01 42 45 61 09
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Rachel Seban
Maquette : Philippe Mouret, Halloween Concept / Fabrication : Hervé Loiselet / Photogravure, flashage : Edilog, Janjac / Impression : OCEP (Coutances), Roto France (Emerainville)

Publicité / Advertising
Jérôme Forneris
Tél : +33 01 42 49 35 23 / Fax : +33 01 42 45 61 09

Modules / Classified
Bruno Buil
Tél : +33 01 69 41 39 39 / Fax : +33 01 69 41 98 10

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772.
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves. Directeurs associés : Hervé Loiselet, Marc Nunes

Dépôt légal : à parution
ISSN : en cours
Commission paritaire : en cours
Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros (voir page 35) :
France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

AFRICA





1880

Le Jeu de Diplomatie et d'Embrouilles

TILSIT ÉDITIONS

The game of Exploration & Exploitation

AFRICA 1880 — Le Jeu de Diplomatie et d'Embrouilles

Dans la moiteur de l'Afrique coloniale, les empires se font et se défont au rythme des alliances et des trahisons.

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

u par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route e Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre réglement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

fre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks ponibles jusqu'au 31/12/99.

JE SOUSSIGNÉ

NOM ____ PRÉNOM ____

ADRESSE ____

CP ____ VILLE ____

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de AFRICA 1880
au prix unitaire de 299F + 30F de frais de port et d'emballage

Ci-joint mon règlement d'un montant de ____ F

Signature :

Signature d'un parent pour les mineurs :



SCOOPS EN STOCK
TOUTES LES NEWS ET NOUVEAUTÉS

WotC rachète TSR

PETER ET SON HARICOT " MAGIC " OU SHIVAN DRAGON VS BEHOLDER

Après plusieurs mois d'attentes et d'interrogations, le sort de TSR, l'éditeur d'*AD&D*, est finalement fixé : Wizards of the Coast l'éditeur de *Magic* a annoncé lors du récent Pro-Tour de Paris la signature d'une lettre d'intention entre les deux sociétés prévoyant le rachat imminent par WotC de la vieille dame de Lake Geneva.

Wizards OF THE COAST®

TSR

"Qu'adviendra-t-il des nouveautés annoncées et quel sort les dirigeants de WotC réservent-ils aux contrats signés par TSR notammment avec les éditeurs hexagonaux ?"

HISTOIRE D'UNE FAILLITE

Fin janvier 97, des rumeurs appuyées commencent à courir dans les "milieux autorisés" du jeu de rôles, parlant de graves difficultés financières rencontrées par TSR. À mesure que le temps passe, les rumeurs se précisent. Mi-avril, le catalogue TSR 97 n'est toujours pas sorti*, les nouveautés annoncées sont repoussées ainsi que les deux magazines maisons (Dungeon et Dragon), qui ont des retards de parution importants. Le doute est définitivement banni lorsqu'on apprend le licenciement de 30 salariés aux États-Unis et en Angleterre. La seule explication qui filtre est que l'éditeur d'AD&D doit un énorme paquet de dollars (vraisemblablement 10 millions de $ soit environ 60 millions de francs) au plus gros diffuseur de romans américain, en remboursement des retours d'invendus. TSR aurait eu les yeux plus grands que le ventre et produit beaucoup trop de romans en 96. Quoiqu'il en soit, et malgré le black-out complet du staff au cours de la GAMA, la direction de TSR ne peut plus nier que l'entreprise traverse une crise importante et les explications maladroites de la page d'accueil du site internet maison inquiètent plus qu'elles ne rassurent : "TSR ne va pas déposer son bilan. TSR ne sera pas racheté par une autre société. Les récents retards de parution de nos magazines et de nos suppléments sont dûs à un problème avec notre imprimeur" (Il a juste "oublié" d'imprimer 30.000 catalogues et 80.000 magazines...).

RÔLISTIQUE FICTION

Aujourd'hui les dés sont jetés, mais de nombreuses questions restent encore en suspens. Que deviendront les gammes, comment seront-elles développées, qu'adviendra-t-il des nouveautés annoncées, quel sort les dirigeants de WotC réservent-ils aux contrats signés par TSR notammment avec les éditeurs hexagonaux ? Autant de questions qui seront âprement débattues par les huiles des deux sociétés dans les mois qui viennent.

Et puisqu'on en est au chapitre de la pure prospective, nous ne résistons pas au plaisir de vous livrer en vrac les plus énormes des ragots, potins et autres conjectures plus ou moins informés que l'événement n'a pas manqué de susciter. Le premier et le plus gros, dont il est déjà fait mention dans l'édito du présent numéro, concerne l'hypothèse selon laquelle Bill Gates, le Microsoft's Big Boss en personne, aurait participé au financement du rachat afin de pouvoir exploiter l'exceptionnel notoriété de certaines gammes TSR (D&D, Dragonlance et Forgotten Realms essentiellement) pour en faire des adaptations en jeux vidéos, son nouveau dada. Le fait que WotC et Microsoft aient tous deux leur siège dans les environs de Seattle (les immeubles sont voisins) n'est sans doute pas étranger à cet éventuel accord entre les deux géants. Deux sociétés dont les employés se connaissaient par ailleurs déjà très bien, puisque la légende veut que le staff Microsoft cesse systématiquement de travailler pendant deux ou trois jours à la sortie de chaque nouvelle série limitée Magic.

A prendre avec encore plus de pincettes, le bruit selon lequel WotC, loin de se satisfaire de ce premier coup, tenterait actuellement par l'intermédiaire de son président, Peter Adkinson (un ancien de TSR qui, ironie du sort, n'avait pas gardé un très bon contact avec son ex-employeur), tenterait actuellement de renouveler l'opération avec d'autres sociétés, au nombre desquelles, on cite volontiers FASA mais aussi et surtout White Wolf !!! Le reste est tellement énorme que le peu de déontologie qui nous reste nous interdit d'en faire état dans ces colonnes. Comme toujours en tout cas, on vous dit tout dès qu'on en sait plus.

★

** Il est néanmoins disponible sur la page Internet de TSR : www.tsrinc.com*

LE COMMUNIQUÉ DE PRESSE DE WOTC

«10 avril 1997 - WotC US et TSR US, les deux leaders mondiaux de l'industrie du jeu de simulation, ont annoncé qu'une lettre d'intention prévoyant le rachat de TSR par WotC avait été signé par les deux parties. La transaction devrait se finaliser courant mai 97. "TSRInc. est la société pionnière en matière de jeux d'aventure et est encore une référence dans cette industrie" commente Peter Adkinson, président de Wizards of the Coast. "Nous sommes impatients de pouvoir bénéficier de la notoriété mondiale de TSR ainsi que de leur vaste bibliothèque de titres afin de soutenir notre activité actuelle."
Lorraine Williams, présidente de TSR, ajoutait quant à elle "les synergies qui existent déjà entre WotC et TSR assurent à nos gammes et à nos créatifs de trouver chez WotC un nouveau foyer ainsi que la promesse d'un bel avenir.»
Cette acquisition souligne la volonté du groupe WotC, Inc. de prendre le leadership sur un marché en pleine expansion et de développer sa présence à l'international.»

S'IL TE PLAÎT, DESSINE-MOI UN PJ !

Les éditions Nestiveqnen lancent sur le marché un concept nouveau en matière de goodies et autres accessoires superflus, qui comme chacun sait sont toujours indispensables. L'idée des *PJ's*



est de fournir des illustrations couleurs de personnages types afin que les rôlistes les utilisent pour figurer leur alter ego favori. Présentés sous forme de feuilles A4 en carton souple, il vous en coûtera 20 francs environ par personnage. Certains dessins sont superbes (la couverture du présent numéro en est un !),



d'autres un peu moins intéressants. Mais comme il y en a déjà huit de sortis et que l'éditeur annonce une nouvelle série pour la fin mai, chacun finira bien par trouver son bonheur.

Notez enfin qu'à l'occasion du lancement des *PJ's*, Nestiveqnen organise un grand concours national afin de recruter des illustrateurs. Si donc vous taquinez le pinceau, n'hésitez pas à envoyer vos œuvres à : Nestiveqnen éditions, 2, rue Saint-Georges, 69005 Lyon.



PROCHAINEMENT

PLEIN D'ÉPICE

Dune CCG



Après moult rumeurs et tractations, le destin du jeu de cartes à collectionner sur *Dune* (*Dune: Eye of the Storm*) semble scellé.

Conçu par Last Unicorn Games (*Heresy*), il sera distribué par Five Rings Publishing (*Legend of the Five Rings*), probablement aux alentours du mois de juillet. C'est un jeu multi-joueurs où chacun incarne le représentant d'une Maison mineure siégeant au Landsraad. Le but du jeu est d'intégrer le Haut Conseil, au côté des Atréides et des Harkonnens. Pour ce faire, il faut prouver sa valeur (en accomplissant des actions d'éclat ou en faisant des cadeaux à l'empereur) et contrôler une quantité substantielle d'épice. L'accès au conseil étant périlleux, chaque joueur se choisit un allié parmi les représentants des pouvoirs en présence : Membres du Haut Conseil, Bene Gesserit, Navigateurs ou Fremen. L'extension *Dune : Judge of the Change* (octobre) détaillera les pouvoirs de ces dernières factions. Côté mécanismes, Last Unicorn a pris le même parti que ICE pour *Middle Earth* : rien n'est trop alambiqué pour rendre l'ambiance et conserver la cohérence du matériau original. Ainsi, les règles (et les cartes) permettent-elles de simuler des événements aussi variés que la conquête de gisements d'épice, les batailles, les intrigues politique, la fluctuation du cours de l'épice, les duels au couteau, les pouvoirs des Bene Gesserit, la préséance des maisons au Landsraad, etc.

Il faudra manifestement beaucoup de cartes pour faire un paquet compétitif, mais on y trouvera tout ce qui nous a plu dans les livres.





EVAM

DALAÏ LAMA RPG

" Evam se propose non seulement de vous faire jouer, mais aussi et surtout de vous désencrasser les chakras. "



On vous en parlait dans le premier numéro de backstab, les éditions Nestiveqnen travaillent actuellement à la mise en forme de leur premier jeu de rôles, baptisé *Evam*, dont la sortie est prévue pour le mois de novembre de cette année.

Basé sur les Traditions Primordiales (shamanisme, taoïsme, bouddhisme, animisme...) et s'appuyant sur un univers qualifié de médiéval-onirique, *Evam* se propose non seulement de vous faire jouer, mais aussi et surtout de vous désencrasser les chakras en ouvrant votre oeil karmique à l'énergie active du Vajra, car Vajra lave plus blanc. Ayant reçu l'aval des autorités bouddhiques, il est en effet développé dans le but d'offrir un outil de communication moderne afin d'ouvrir l'Occident à la tradition tibétaine.

Evam regroupe ainsi nombre d'enseignements bouddhistes retranscrits à l'image d'un conte ; les mécanismes du jeu reposent sur un système numérique développé selon les représentations symboliques du Mandala ; l'évolution des personnages et les ressorts des scénarios devraient également vous plonger au cœur de cette spiritualité avec l'espoir que les joueurs (et non plus seulement les personnages) s'initient peu à peu aux arcanes des grandes traditions et parviennent à l'Éveil, entre 7h00 et 8h00 tous les matins.

Notons pour finir qu'*Evam* sera présenté en avant-première lors d'une importante réunion bouddhique fin avril, à laquelle participeront le Dalaï Lama, Richard Gear et Kevin Costner !!!

ômmm....



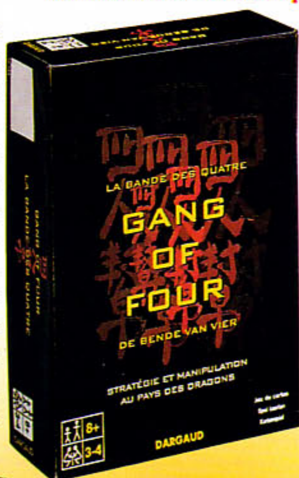
AS D'OR 97
le pipeau du grand nain

Le 11ème Festival International des Jeux de Cannes s'est clos, comme tous les ans, avec la remise des As d'Or. La plupart d'entre vous n'en ont jamais entendu parler. Un à un, et sous les feux roulants des flashes, les éditeurs ont gravi les marches tapissées de pourpre du célèbre Hôtel Martinez pour recevoir d'une main émue la récompense tant convoitée. Voilà pour l'image d'Épinal. Mais vous ne l'ignorez plus désormais, la vérité est toujours ailleurs.



On atteint des sommets dans l'extase jubilatoire que seules procurent les grandes bouffonneries et la regrettée bureaucratie soviétique.

Or donc, imaginons que vous vouliez présenter un jeu aux As d'Or. C'est très simple : faites d'abord un chèque de 7000 F aux organisateurs, qui se chargeront de remettre un exemplaire de votre bébé aux membres d'un jury composé de sept journalistes de la presse spécialisée. Ensuite, les membres du jury se mettent au boulot. Première étape, classer les jeux en catégories : jeu de stratégie, de simulation, de convivialité, de cartes à collectionner, de lettres, jeu benjamin, cadet, junior, etc. Une fois tous les jeux casés, le jury délibère en commençant par les " faciles ", c'est-à-dire les jeux qui sont tout seuls dans leur catégorie. Ceux-là, hop, As d'Or. *Netrunner* de WotC a ainsi reçu l'As d'Or - mérité - du jeu de cartes à collectionner. Pas parce qu'il était le meilleur mais parce qu'il était tout seul dans sa catégorie...









Et si par malheur un jeu ne rentre dans aucune des catégories prédéfinies, on en invente une nouvelle et rehop, As d'Or du jeu de vocabulaire (*Enigmo*) !



On atteint des sommets dans l'extase jubilatoire, que seules procurent les grandes bouffonneries et la regrettée bureaucratie soviétique, quand on découvre l'ultime aberration du système : deux très bons jeux dans une seule et même catégorie. Cette année, *Les Colons de Katäne* et *Méditerranée*, tous deux dans la catégorie des jeux de simulation (et tout deux édités par Jeux Descartes). Dommage... On préfère ne pas récompenser un très bon jeu comme *Les Colons de Katäne* et donner un Super Tartuffe d'Or à *Gang of Four*, un jeu de cartes (bon au demeurant) édité par Dargaud (oui, celui qui fait des B.D.) il y a plus de quatre ans maintenant, mais qui va ressortir incessamment sous peu sous une nouvelle maquette (photo) !

Résultat des courses : 21 jeux présentés, 10 jeux primés.

Allez, on est pas chiens, alors on vous livre quand même la liste de ceux que vous risquez de trouver sur les étagères de votre boutique préférée et qui ont mérité leur Super Sucette d'Or :

- *Gang of four*, Super As d'Or
- *Élixir*, As d'Or du jeu de convivialité
- *Méditerranée*, As d'Or du jeu de simulation
- *Netrunner*, As d'Or du jeu de cartes à collectionner

Or donc, mesdames et messieurs les organisateurs du Festival des Jeux de Cannes, cette année encore, grâce à vous, on a bien rigolé. Les professionnels français du jeu se plaignent de ne pas bénéficier des retombées commerciales que procurent normalement un prix, mais tant que vous ne changerez pas le mode de sélection des jeux et les procédures d'attribution des As d'Or, on ne voit pas comment il pourrait en être autrement.





Cela dit, on comprend bien qu'il est agréable d'organiser une bouffe entre potes une fois par an. C'est vrai, on ne se voit jamais assez. ★

Mais encore...

Un X-Wing aux enchères

Une reproduction grandeur nature du célèbre chasseur X-Wing de *La Guerre des Étoiles* vient d'être adjugée



aux enchères à un business man américain pour la coquette somme de 135 000 dollars, soit environ 750 000 francs. Comme le disait récemment le rédac' chef du magazine Lucasfilm, " si vous avez une licence *Star Wars* et que vous perdez de l'argent, c'est que vous n'êtes vraiment pas fait pour le commerce ".

Nichons et Dragons

La célèbre série de comics érotico-médiévale-fantastique *Pulp Dungeons* sera prochainement adaptée en jeu de rôles. Ce sera court, mais forcément bon, puisque le format choisi est celui d'un livret de 32 pages A5, qui vous sera cédé pour la modique somme de 40 francs. Hmm, toutes ces grosses fireballs...

Le bêtisier du samedi soir

À six heures du matin, après 12 heures de jeu non stop et trois litres de café, un rôliste est capable du meilleur... comme du pire.

- Que la force soit avec nous !
- Ouais, et si elle a des copines, qu'elle les ramène !

- Il nettoyait son épée et le coup est parti tout seul...

- Bon, on suit le maître d'armes
- Ok, donc vous suivez le traître dans la forêt et... Euh... non, j'lai pas dit !!!

- Je suis sûr que Célestin est un traître...
- Ouais, c'est Vichy Célestin !

Merci et bravo à Antony et Caroline [n'oubliez pas d'indiquer votre adresse postale dans vos mails... :-)] ***Envoyez-nous les vôtres, nous publierons les meilleurs.***

Pendragon : Saxons !

Saxons ! est le titre du prochain supplément à *Pendragon*. Prévu pour la rentrée, il fournira moult renseignements sur ces grands-méchants qui font rien qu'à embêter not' bon roi. Chaosium annonce également la réédition du *Arthurian Companion*, une très complète (400 pages !) encyclopédie des mythes et légendes de la table ronde (annoncé pour mai).

ATLANTYS CONCOURS

Les généreuses éditions Sans Peur et Sans Reproche et le dispendieux magazine backstab ont le plaisir d'offrir 7 exemplaires d'Atlantys, le jeu de rôles, aux 7 premiers lecteurs répondant correctement à la question suivante :

• QUEL EST LE NOM DU PREMIER JEU DE RÔLES PUBLIÉ PAR SPSR ?

RÉPONSES À ENVOYER AVANT LE 30 JUIN 1997 À SPSR, CONCOURS ATLANTYS, 36 RUE DE LA CLEF, 59 800 LILLE.

IN NOMINE

l'avis de CROC

C'est là que je me rends compte je vous ai beaucoup moins bien réussie que le porc

En lisant *In Nomine*, on s'aperçoit rapidement qu'il n'a que très peu de rapport avec *INS/MV*. Le principe de base est le même (la lutte des Anges et des Démons sur Terre), mais ça s'arrête là. Tout dans le background ou le look même du jeu tente de l'orienter vers... heu... disons autre chose. En tant qu'auteur, je trouve cela très intéressant et même si je ne pense pas maîtriser *In Nomine* de si tôt, les modifications apportées à mon jeu sont toutes originales et homogènes (bien que je me demande tout de même où tout cela peut bien mener). L'absence de tout scénario et la nouvelle d'introduction, qui ressemble à s'y méprendre à celles que l'on peut trouver dans *INS/MV*, accentuent encore ce trouble. C'est sans aucun doute un produit bien conçu et fort réfléchi, mais je regrette que l'humour soit le paramètre qui ait le plus souffert de la transcription. *In Nomine* n'est pas la traduction de *INS/MV*, c'est un jeu à part entière, que j'aurait préféré un peu plus rempli d'humour drôle.

CROC

INS/MV III

Grand changement dans l'univers de INS/MV : non seulement le jeu va être entièrement revu et modifié mais, pire que tout, il n'aura plus le même nom. Pour ce qui est du système de jeu, on garde le D666 et la table unique multiple, mais tout le reste risque de passer à la trappe pour être actualisé et simplifié. Les pouvoirs disposeront désormais de 6 niveaux(au lieu de +0 à +3) et leurs effets seront bien plus variés. Pour le background, le bureau disparaît, ce qui provoque une certaine tension entre Enfer et Paradis. Des petits nouveaux (Anges et Démons) tentent de progresser dans la hiérarchie. Y'a pas à dire, c'est le gros bordel.
Résultat des courses en fin d'année 97.

Nemesis I : Les Héritiers de Kadesh

Le parfum de l'aventure







Le premier volume de la série des jeux de rôles / scénarios publiée par SPSR vous propose de vivre une aventure grandiose, de celles dont seuls des héros portés par un grand destin peuvent ressortir vainqueurs. Un empire moribond à l'administration aussi pléthorique que ses armées sont vieillissantes, des Guildes marchandes omniprésentes, les Puissances, mi-dieux mi-esprits, que contrôlent les sorciers et les mages formés dans les collèges des Archipels Dérivants du Thalos, les shamans des hordes sauvages aux confins de l'empire, les centaures, mercenaires, chevaliers, nomades, pirates ou corsaires, marchands et voleurs, guerriers ksard, saltimbanques, sorciers et bonimenteurs, voila pour le décor et les protagonistes de cet univers barbare.

Et l'aventure me direz-vous ? Elle commence à l'aurore bien sûr, lorsque les aventuriers reçoivent une missive dans laquelle ils apprennent qu'ils ont un père et que ce dernier désire leur léguer un gros héritage. Mais papa est vraiment un monsieur pas comme tout le monde et ses enfants n'ont pas grand-chose en commun... Poursuites infernales, combats épiques, trahisons, assassinats et cruels dilemmes sur fond de guerre des Dieux veulent donner à cette campagne le souffle héroïque des grandes aventures.

Sortie prévue fin mai.



Rue GAMA...

La première grand-messe professionnelle de l'année

Le premier salon professionnel de l'année, la GAMA, a lieu tous les ans courant mars à Reno, aux États-Unis, et c'est bien évidemment l'occasion pour les petits européens que nous sommes d'aller serrer la pogne à nos amis les mickeys, en faisant des efforts surhumains pour comprendre le patois local qui, rappelons-le, n'a absolument rien à voir avec de l'anglais. Tous les éditeurs qui comptent sont présents, des incontournables - TSR et ses malheurs, FASA et ses golgoths, WEG et ses stormtroopers, le bô Steve et ses Jackson Games, Mark Rein$Hagen et son orchestre - aux petits jeunes qui montent - Five Rings Publishing, Pinnacle Ent... ; dollars, Budweiser et ragots suintent de la moquette et il suffit de se baisser pour sentir la bonne odeur du petit milieu qui s'observe le nombril.

> " ... dollars, Budweiser et ragots suintent de la moquette. "

Or donc, et si j'ai bien tout compris, l'année 97 devrait donner le jour à quelques jeux intéressants, pour la plupart disponibles à partir de la GenCon (fin août / début septembre). Au hasard et dans le désordre, citons chez FASA le jeu de cartes *Shadowrun*, dont quelques cartes étaient déjà présentées - devons-nous préciser qu'elles sont superbes ? ; chez Pinnacle, un jeu de combat avec figurines dans l'univers de *Deadlands*, ainsi qu'un jeu de cartes publié sous licence par Five Rings Publishing (vous allez voir, ils sont de tous les mauvais coups) ; une nouvelle édition du jeu de cartes *Rage*, qui quitte le giron White Wolf pour atterrir dans les bras de... Five Rings Publishing ; ce même FRP qui annonce également la sortie prochaine du jeu de rôles *Legends of the 5 Rings*, directement inspiré par le jeu de cartes du même nom (une première !!!). Les jeux de SF fusent de tous les stands, entre le pas encore sec *Babylon Project* (introuvable sous nos longitudes) et les fac-similés des règles d'*Alternity*, sans parler de la guerre entre *Aeon* et *Exile* qui fait tant souffrir Mark, la sortie imminente de *Waste World*, le jeu de rôles post-apo signé Bill King (*Warhammer 40K*, *Mutant Chronicles*) ou même le jeu de cartes *Alien Predator* chez Harper/Collins.

Toujours chez Harper, il est également question d'un jeu de cartes, *Imagica*, directement inspiré par les romans de Clive Barker. On reste dans les jeux " d'ambiance " avec *Abysse*, le jeu de rôles issu du travail réalisé sur *Inferno*, le jeu de combat avec figurines, dans lequel vous incarnerez donc un démon aux enfers. *X-Files*, le jeu de cartes, présenté lors de sa sortie comme une pompe à dollars, s'est rapidement essoufflé mais nous aurons quand même droit à une série limitée, baptisée *10.13.61* (cherchez un peu...), disponible en mai ou en juin. Une mauvaise nouvelle pour finir : WotC annonce qu'il n'y aura aucune sortie en 97 pour *Netrunner* et pour *Vampire : TES*. C'est tout pour cette fois. Have fun !



POLARIS ET LES PIRATES



«Pirates», le prochain supplément pour Polaris est repoussé à la fin mai. Il se présentera en deux parties, voire en deux volumes : le premier développant les informations accessibles à tous (organisation des pirates, recrutement, confréries, armes, nouvelles règles sur les armures, nouvelles créatures marines) et le second for GM's Eyes Only (carte des bases pirates, histoires et alliances secrètes). «Équinoxe» devrait suivre et détaillera la cité franche du même nom. ★

QUASAR

Du JdR pour mon p'tit frère

Régulièrement, les grands éditeurs parisiens, Gallimard, Hachette et les autres, lancent une collection destinée à présenter le jeu de rôles au grand public.



L'initiative est louable et nous ne jouerons pas ici aux spécialistes outrés à l'idée qu'on ose ouvrir aux profanes un hobby que certains voudraient réserver à une poignée de spécialistes. Édité chez Hachette Jeunesse, la Collection Quasar s'adresse aux 11-14 ans et se décompose en deux catégories de livres- jeux, les Solos et les Sagas. Les premiers sont des "livres dont vous êtes le héros" un peu améliorés, les second très améliorés. Les règles sont bien évidemment simples, l'iconographie est riche et très orientée images virtuelles, et les univers suffisamment variés et héroïques pour attirer l'attention des jeunes lecteurs.



Idée de base : les joueurs incarnent de jeunes atlantes (décidément...) s'opposant aux infâmes puissances du chaos déferlant sur l'univers. Pour sauver l'humanité, ils doivent revisiter les mythes et les légendes de la terre en parcourant le temps et l'espace en quête des moyens permettant de préserver Atlantis et l'univers des forces démoniaques.

Des légendes grecques, aux sagas vikings, en passant par la science-fiction et les mythes arthuriens, tous les grands classiques y passent.

Alors si vous avez un petit frère ou un cousin qui vous casse les pieds pendant vos parties, offrez lui un Quasar, vous ferez un heureux. ★

SHAAN & LES HUMAINS



Le supplément consacré aux Humains, très attendu par les amateurs de Shaan, devrait pointer le bout de sa couverture à la fin du mois de juin dans votre échoppe favorite. Et puisqu'un scénario est réussi quand les méchants le sont aussi, on bave d'impatience à l'idée de ce qu'on va y découvrir. Un bref aperçu en attendant ? L'historique complet des humains comprenant notamment un chapitre sur la langue, à la manière de ce qui a déjà été fait dans les règles de base sur l'Héossien, un gros catalogue (vaisseaux, habitations, vie quotidienne, armement...) un peu à la façon des Encyclopédies Galactiques (C.F. Chronique d'une Relique dans le n°2 de backstab), une description du Nouvel Ordre et des douze Églises (Dieux, lieux de culte, enseignement théologique) ainsi que des huit grandes familles humaines (lignées, trusts économiques, guerres froides...), les règles permettant de créer un personnage humain renégat et un dossier exhaustif sur le réseau Arpège avec en cadeau bonus les règles simulant le piratage informatique et la création d'un site. De quoi nourrir le Cycle d'Odéa (grande campagne en cinq volumes dont le premier épisode, Archéos, ne devrait plus tarder) de quelques mauvaises surprises. Critique et présentation complète dans le n°4 de backstab. ★

MAYFAIR EST MORT !

Mauvaise nouvelle pour l'industrie du jeu

Mayfair Games a annoncé récemment que la société cesserait ses activités dans un futur très proche. Tous les salariés ont d'ores et déjà été licencié et tous les projets en cours de développement ont été suspendus. Mayfair continuera toutefois pendant quelques temps encore à répondre aux commandes des grossistes et des magasins. Aucune raison n'a été donnée à ce dépôt de bilan, mais il semble clair que les faibles ventes enregistrées sur de nombreux jeux sortis au cours des dernières années n'y sont pas étrangères. On parle de dettes faramineuses auprès de nombreux imprimeurs et distributeurs aux États-Unis.

Mayfair était l'une des plus vieilles sociétés américaines de taille moyenne. Elle a édité des jeux qui ont marqué leur temps et l'histoire du jeu de simulation, parmi lesquels, *Chill*, *DC Heroes*, *Underground*, la gamme des *Role Aids* (très bons suppléments non-officiels pour *AD&D* qui valurent à Mayfair les honneurs d'un procès de TSR), mais aussi beaucoup de jeux de plateau : *Rencontre Cosmique*, *Manhattan*, *Family Business*, *Power Lunch*, la meilleure série de jeux de plateau ferroviaires jamais produite (*1830*, *1835*, *1870*, *1856*, *1825*) et *Sim City* le jeu de cartes à collectionner.



Les ventes des *Colons de Katäne*, best seller mondial dont Mayfair avait acquis les droits pour les États-Unis et dont les premiers tirages furent épuisés en quelques semaines, n'a pas suffit à sauver le bateau. La disparition de Mayfair est une perte

«Mayfair était l'une des plus vieilles sociétés américaines de taille moyenne»

importante, tant pour l'industrie du jeu que pour les joueurs. Au moment où nous bouclons ce numéro de *backstab*, la société ICE (*MERP*, *Rolemaster*...) a annoncé sont intention de reprendre une partie du catalogue Mayfair,



essentiellement les jeux grands publics (*Alibi*, *Family Business*, *Power Lunch*, *Shark*, *Express*...). Les autres produits sont toujours en attente d'une bonne âme... ★



LE GUIDE DU ROUTARD LÉGENDAIRE



Fortes d'un catalogue de titres conséquent dans la désormais célèbre collection Terres de Légendes les éditions Delcourt publieront fin mai un Guide de Voyage des Terres de Légendes. Il se présentera sous la forme d'un véritable Guide du Routard et vous proposera, pour chaque titre de la collection, un aperçu de l'univers, de l'histoire, de ses hauts-lieux

DELCOURT

touristiques, de ses auberges, des spécialités gastronomiques... le tout copieusement illustré bien sûr. La couverture est signée Lidwine (*Le Dernier Loup d'Oz*) Un bon gros sourcebook rigolo sans les règles, que vous trouverez dans les bonnes librairies spécialisées de bandes dessinées.

Et dans la collection ... Terres de Légendes : à droite la couverture du prochain *De Cape et de crocs* par Masbou et Ayrolles, à gauche la couverture du prochain *Semio*, par Mouclier et Contremarche, tous les deux à paraître fin mai. ★





THORGAL le jeu de rôles !



C'est à l'éditeur de Metz qu'échoit la redoutable et néanmoins glorieuse responsabilité de réaliser le jeu de rôles basé sur l'univers héroïque de la série des BD *Thorgal*, publiée aux éditions du Lombard. Si vous ne connaissez pas *Thorgal*, honte à vous, sinon, vous savez (et là hop, je m'adresse en fait à ceux qui ne savent pas...) qu'il s'agit d'un monde épique très inspiré par les sagas vikings, épicé par la présence d'éléments fantastiques et mythologiques. Côté système, Oriflam s'orientera vraisemblablement vers une adaptation du très rôdé corpus de règles de *Pendragon*. Sortie fin 97. ★



Mithril

Sur la photo et rien que pour vos yeux ébahis, le dernier coffret made in Mithril : Arachne (Shelob pour les puristes dont notre ami EK). Il comprend 15 pièces que vous pourrez monter et peindre avec vos petits doigts potelés. Rien ne vous y oblige mais en vrac dans la boîte c'est carrément moins joli. ★

Peinture : David Faisant.

Jeux Descartes 97

L'aventure continue



La " major company " française Jeux Descartes a dressé son plan de bataille pour l'année 97, annoncée partout comme une année charnière dans l'histoire du jeu de simulation en général et du jeu de rôles en particulier. Les ventes sont en baisse (lire notre Tribune page 15) et il semble que le marché subisse un retour de bâton après l'euphorie provoquée par la vague des jeux de cartes à collectionner, *Magic* en tête. Néanmoins, la plupart des éditeurs pensent que le beau temps succédera immanquablement à la crise et Jeux Descartes nous a dévoilé ses projets pour l'année 97 avec autant d'optimisme que d'enthousiasme.

Première bonne nouvelle, c'est désormais Jeux Descartes qui s'occupera de l'édition des suppléments en français pour *AD&D*. Les sorties épisodiques et souvent très peu adaptées aux demandes des joueurs français devraient donc laisser la place à un programme beaucoup plus intéressant et fourni : dix-sept suppléments sont d'ores et déjà prêts à partir chez l'imprimeur. Après les *Royaumes Oubliés 2ème édition*, nous devrions pouvoir lire dans la langue de Paul Prébois les deux *Player's Option*, *Planescape* et *Birthright*, les suites de la série *Undermountain* et les *Van Richten's Guides*.

Mais en 1997, la galaxie toute entière va danser au rythme des tambours Ewoks : c'est l'année du grand revival *Star Wars* ! Jeux Descartes n'oublie donc pas de se mettre à la page et publiera dans le courant de l'année, outre la nouvelle édition des règles de base (lire notre critique page 52) et l'écran, la suite de la trilogie de la Nouvelle République avec le *Guide de la Bataille des Jedi* (*Dark Force Rising*) et *L'Ultime Commandement* (*The last Command*) ; la traduction de la campagne *Dark Strider* est également prévue pour la fin de l'année.

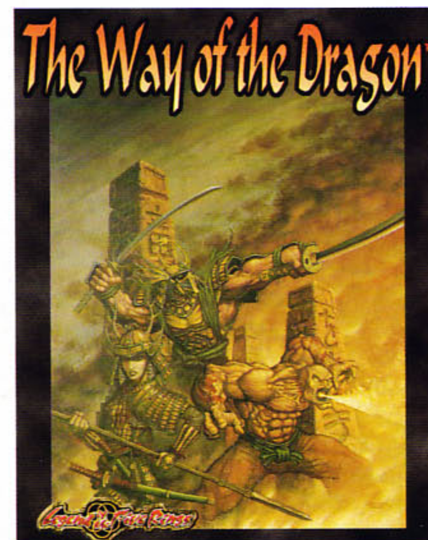
" La rentrée sera marquée par la sortie d'un supplément très très attendu, puisqu'il s'agit des Royaumes de la Sorcellerie, pour Warhammer le jeu de rôles. "

Les autres jeux au catalogue ne sont pas délaissés pour autant. *Shadowrun* est à l'honneur avec *Shadowrun France* qui précédera de peu la sortie des *Méta-Créatures Européennes* (*Paranormal Animals of Europe*) et de *Double Exposure*. Pour *Warhammer*, la rentrée sera marquée par la sortie d'un supplément très très attendu, puisqu'il s'agit des *Royaumes de la Sorcellerie*, dont l'édition américaine par Hogshead Publishing ne devrait plus tarder. Suivra un supplément sur Marienburg (attendez un peu pour jouer *L'Agonie du Jour*, le Poignard d'Or du n°2 !). Quant à la suite de la Saga de Karak Auram, l'auteur a, paraît-il, quelques difficultés pour respecter les délais... Achevons cette présentation non exhaustive avec *Earthdawn*, qui s'enrichira cette année de *Barsaive*, du *Compagnon*, de *Parlainth*, d'*Horreurs* et d'un scénario (*Corrompu !* traduction de *Infected !*). Ça fait beaucoup de nouveautés pour une période de crise non ? ★



LEGEND OF THE FIVE RINGS le jeu de rôles

Fait sans précédent dans l'histoire du jeu de simulation, vous allez prochainement pouvoir lire un jeu de rôles directement inspiré d'un univers imaginé pour un jeu de cartes, celui de Legend of the Five Rings. Prévu pour fin avril / début mai, les règles de base développeront bien sûr amplement l'univers médiéval fantastique japonais qui fit le succès mondial du jeu de cartes (culture, religion, politique, histoire, société...), mais vous y trouverez également un gros chapitre sur la magie des Shugenjas, les sorciers japonais, ainsi que des règles permettant de gérer les combats de masse. Le flyer de présentation déclare en toute simplicité que ce livre devrait vous permettre de jouer pendant au moins cent ans. La suite est d'ores et déjà prévue, avec l'écran en mai, contenant des règles avancées et deux scénarios d'introduction, puis The Way of the Dragon, en juin, qui entrera en détail dans l'histoire et le fonctionnement du plus célèbre des clans, et enfin Distant Thunder en juillet, une grosse boîte de campagne, bourrée de cartes et d'aides de jeu tournant autour d'une série de scénarios dont le climax est la bataille qui opposa le Clan des Scorpions à celui du Lion pour la possession du Trône d'Émeraude. Critique et présentation complète dans le prochain numéro de backstab. ★



Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers

OPÉRATION MERRY



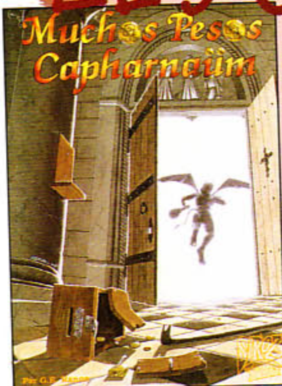
OUPS ! Dans l'édition française du SdA : les Sorciers, le carte Fili a été imprimée deux fois à la place de la carte Merry qui, de ce fait, est introuvable. Pour vous procurer cette carte, il vous suffit d'envoyer un nombre de cartes Fili correspondant aux cartes Merry que vous voulez récupérer, accompagné d'une enveloppe timbrée, à l'adresse suivante : Hexagonal, Opération Merry, 94/96 rue Faidherbe, 93 700 Drancy. ★



Avisss à la population !

Les éditions Siroz Productions travaillent actuellement à la conception d'un jeu de cartes pahacolexioné format *Élixir / Il était une fois*, sur le thème d'un dîner de famille mouvementé au sein de la pègre. Le jeu, qui sortira en octobre, s'appelera " Le dîner de... (ici le nom d'un grand méchant) ". Si vous avez une idée de nom et si votre proposition est retenue, l'éditeur vous offre un exemplaire de TOUTES ses nouveautés pendant un an ! Envoyez vos trouvailles à Asmodée / Siroz, 1 route de Versailles, 91190 Villiers le Bâcle.

IN NOMINE / MAGNA : LES COLLECTORS



Accros du dé 666, les suppléments pour votre JdR préféré se vendent bien et vous n'ignorez pas qu'une fois épuisés, ils ne sont pas réimprimés. Mais backstab vous dit tout et vous allez donc pouvoir compléter votre collection avant qu'il ne soit trop tard : *Heaven & Hell* et *Insh' Allah* sont définitivement " sold out " (il en reste peut-être encore dans certaines boutiques) ; *Dementia Profundis* et *Muchos Pesos Capharnaüm* sont les prochains sur la liste. Hurry up boys ! ★



ULTIMA FORSAN

Le futur n'est plus ce qu'il était

Ultima Forsan (que tous ceux qui parlent latin couramment auront d'eux-mêmes traduits par "La Dernière Heure") est le nom du prochain (et deuxième) jeu de rôles publié aux éditions Ormékiane - après *Éléckasë* -, annoncé pour le mois de septembre 97. Il s'agit d'un univers futuriste mais peu avancé technologiquement (2071 AD), marqué par une catastrophe naturelle d'envergure planétaire (2041 : saisons extrêmement chaudes ou froides, raz-de-marée, tremblements de terre...), à laquelle succéda le réveil des puissances fantastiques et des êtres peuplant des légendes depuis longtemps oubliées. Elfes, fées, lutins, farfadets arthuriens et autres dames du lac existent, vivent et agissent dans le monde. Mais l'élément fantastique ne s'arrête pas là. La catastrophe de



2041 a en effet entraîné des déchirures importantes de l'espace-temps. De ce fait, des hommes d'époques passées, futures, ou même de réalités parallèles à la nôtre peuvent, pour des durées variables, se retrouver soudainement propulsés sur la Terre en 2071. Le but des personnages, qu'ils soient archéologues, détectives privés, truands, prêtres, alchimistes ou mercenaires, est de découvrir peu à peu l'origine du phénomène. Pourquoi les puissances se sont-elles réveillées ? Qui a provoqué cette extraordinaire mutation et dans quel but ? Quant au système de jeu, il se veut volontiers simulationniste sans toutefois être lourd et utilisera des concepts proches de ceux déjà développés dans *Éléckasë*. On attend tout ça avec impatience... ★

Mais encore...

Apodis

Saluons tout d'abord la naissance prochaine d'une nouvelle maison d'édition, Productions 21, dont le premier bébé baptisé Apodis, devrait voir le jour en juillet ou en août. Il s'agit d'un univers médiéval fantastique complet (primé lors du FSO de 1995) accompagné d'une grande campagne prête à jouer. Bienvenue au club...

Hannibal et Age of Renaissance

Les éditions Jeux Descartes ont annoncé qu'elles avaient acquis les droits pour la France d'*Hannibal* et de *Age of Renaissance* (gratifié d'un 9/10 dans le précédent numéro), excellents jeux de plateau édités par Avalon Hill. Ils seront tous deux disponibles pour les joueurs français dans le courant de l'année 97.

Batailles rangées dans ton compte en banque

Poursuivant sans relâche sa quête éternelle du pognon facile, la société Games Workshop a annoncé récemment que ses figurines feraient l'objet d'une augmentation de prix, entre 10 et 30 % suivant les références. Explication : le surcoût occasionné par l'abandon du plomb au profit d'un nouvel alliage. Question : pourquoi changer si c'est plus cher ?

NIGHTPROWLER Mémoire de Sang

Après le JdR, les romans. Après les romans, l'extension.

Mémoire de sang est le titre provisoire de la prochaine extension pour Nightprowler. Actuellement en cours d'écriture, elle devrait sortir courant mai si les Dieux sont favorables aux auteurs. Mémoire de sang est directement inspiré des trois romans composant à ce jour le cycle - complet - des Chroniques des Sept Cités, à savoir Premiers Sangs, La Voie du Sang et enfin le Prix du Sang (parus aux éditions du Khom-Heïdon). C'est donc d'abord un livre de référence qui nous est promis.

Tous les personnages (principaux ou secondaires), toutes les guildes, bandes et factions, tous les lieux apparaissant dans les romans y seront décrits pour permettre aux maîtres de jeu de les inclure facilement dans sa campagne. Mais le livre comprendra également (entre autres) un dictionnaire d'argot des Cités franches, un scénario et plusieurs synopsis et idées d'aventures.

Une initiative originale associant intimement romans et jeu de rôles, comme on aimerait en voir plus souvent. ★

INTERVIEW

La mort du jeu de rôles en france ?

M. Gilles Garnier est morose. Je m'en tartine le D12, me direz-vous. Que nenni, car M. Garnier n'est pas né de la dernière création de perso. Actuellement " General Manager " de Ludis International, distributeur en France de jeux importés, mais également éditeur de jeux eux aussi importés (*Kult, Wraith, Changelin, Le Monde des Ténèbres France...*), il a une vision plutôt inquiétante de l'avenir du jeu de rôles dans l'hexagone. Tous les espoirs sont-ils perdus ?







• backstab : Vous vendez des jeux de rôles en France depuis 5 ans, quelle analyse avez-vous du marché actuellement ?

• G. Garnier : Je pense que le contrecoup de la vague *Magic* est en train de se faire sentir. Les éditeurs de jeux de rôles ont peur d'investir sur un marché en pleine perte de vitesse. Il y a 5 ans, on vendait 3000 exemplaires d'un bon jeu de rôles en un an, ce qui n'était déjà pas royal (NDLR : le plus mauvais des romans policiers se vend à 4000 exemplaires). Aujourd'hui, le marché en absorbe péniblement 800 ou 1000, alors qu'il faudrait en vendre au moins 1500 pour payer la fabrication, la traduction et les illustrations. Aux États-Unis c'est pareil. Mayfair vient de mettre la clef sous la porte, TSR a licencié 25 personnes, White Wolf 20... Je trouve que le marché est morose, que les joueurs sont tristes, que les commerçants spécialisés n'ont pas le moral et que certains éditeurs - pas tous - manquent singulièrement de dynamisme...

• En résumé, le jeu de rôles français est mort ?! Nos lecteurs seront contents de l'apprendre. Que faut-il faire avec le malade, docteur Garnier ? L'abattre ?

• G. Garnier : Vous me faites dire ce que je n'ai pas dit. Je suis morose, le marché est morose, mais je ne pense pas du tout que ce soit la fin du jeu de rôles en France. Nous sommes actuellement dans le creux d'une vague, la prochaine arrive. Déferlante ou vaguelette, ça je l'ignore. Ceci dit, la reprise ne se fera pas toute seule. Chacun doit prendre son courage à deux mains pour relancer la dynamique. Les joueurs doivent prendre le temps d'initier, de présenter, de proposer le jeu de rôles autour d'eux. Les boutiques doivent elles aussi faire l'effort de créer des espaces de présentation et de démonstration. Mais le travail le plus important est encore celui des éditeurs.

Je pense notamment à Jeux Descartes, qui est le leader du marché hexagonal, mais qui n'édite que très peu de jeux de création française (NDLR : trois en 15 ans, *Légendes*, *Maléfices* et *Thoan*). C'est comme si Gallimard n'éditait que des auteurs américains. Jeux Descartes devrait être la locomotive du jeu de rôles en France mais c'est la locomotive qui suit les wagons ! Je pense que les joueurs en ont marre de voir sortir des traductions de jeux tout droit venus d'outre-Atlantique et qui ne correspondent que rarement à nos goûts. Halte à la culture Mac Do ! Nous voulons du neuf.

• Arrêtez-moi si je dis une bêtise, mais il me semble que Ludis International ne se montre pas réellement dynamique en matière de création : Wraith, Changelin... ça sent bon la Californie tout ça !

• G. Garnier : Bien sûr. Mais Ludis International n'a jamais eu la prétention d'être un éditeur de jeu de rôles. Nous sommes avant tout des distributeurs. Nous n'embauchons aucun créatif. Le désir d'éditer est venu de coups de cœur pour certains jeux que nous vendions. La conception de jeu est un métier, ça n'est pas le nôtre. En fait, c'est sans doute des boîtes de moindre importance que viendra le salut. SPSR, Halloween Concept, Siroz Productions, Multisim, ce sont eux qui doivent maintenant nous faire rêver...

• merci.

Propos recueillis par Ben



La réponse d'Henri Balczesak, directeur de collection chez Jeux Descartes

" Effectivement, le marché du jeu de rôles n'est pas au mieux de sa forme. Je pense que les jeux de cartes ont capté une partie des plus jeunes joueurs qui de ce fait n'ont pas découvert les jeux de rôles. En ce sens, nous avons tous un effort à fournir pour élargir le public des joueurs. Chez Jeux Descartes, nous croyons que lorsqu'un marché s'essouffle, il faut le recentrer sur ses valeurs sûres, ses grands classiques. Il faut promouvoir les jeux les plus ouverts et les plus fédérateurs, ceux qui ont "fait leurs preuves" et qui sont facilement abordables par les novices. Nous voulons mettre en avant les jeux qui vont permettre aux débutants de s'initier aux jeux de rôles et de rentrer dans la grande famille des joueurs. Qui n'a jamais joué à *Cthulhu*, à *Warhammer*, à *AD&D* ou à *Star Wars* ? Lorsque nous serons sortis de cette mauvaise passe, il sera alors temps de proposer des jeux plus spécialisés, plus pointus, qui ne feraient pour le moment qu'éclater davantage un marché déjà éparpillé. L'analyse est différente pour les jeux de plateaux, qui ont eux déjà connus leur période noire et qui redémarrent maintenant. Cette année, nous publierons d'ailleurs plusieurs jeux inédits et de création française, dont certains créeront je l'espère la surprise ! "



CHRONIQUE D'UNE RELIQUE

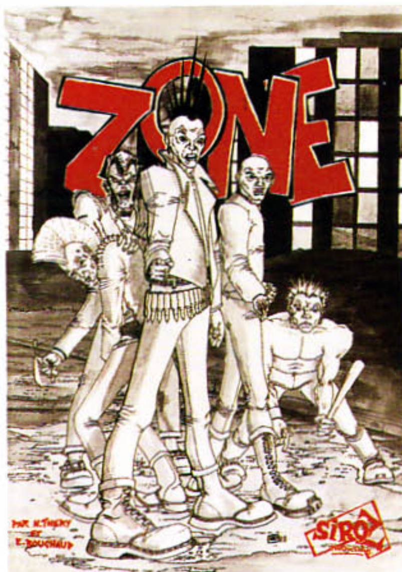
ZONE Emergence d'un mythe

1986. Siroz Productions apparaît dans le milieu du jeu de rôles français avec un jeu qui fera date jusqu'à la fin des années 80 : *Zone*. En marge des univers fantastiques (*Légendes*), science-fiction (*Empire Galactique* - cf. backstab n° 2) ou post-apo (*Bitume*) finalement assez communs dans les oeuvres américaines et donc très présents dans les jeux français, *Zone* est très clairement le premier produit réellement français jamais créé (c'est-à-dire impossible à expliquer à un bouffeur de hamburgers) et sans aucun doute le plus original, même si la production de l'époque ne permettait pas au jeu de se ranger au même niveau que les grands (*AD&D* par exemple).

Zone décrit avec humour et franchise un univers très proche de nous et cependant assez lointain de celui auquel sont habitués les joueurs de jeux de rôles (qui sont plutôt issus de milieux dits " favorisés "). Il est le chaînon manquant entre les B.D. de Margerin (Lucien et ses potes) et les chansons de Renaud (à ses débuts). On y découvre un monde parallèle au nôtre, plein de punks, de hard-rockers et de skinheads : celui de la zone et de la banlieue parisienne.

baquegrounde

Même si la ville décrite (je n'ose même pas vous dire par qui...) est imaginaire, elle ressemble à toutes celles de la " banlieue rouge " de l'époque. On y vit des aventures épiques où se mêlent tranches de vie (le jeu dans son ensemble respire le vécu) et moments franchement imaginaires (comme la constitution d'un groupe composé à la fois de skins et de redskins). Tous les problèmes du milieu des années 80 sont pris en compte (drogue, bastons, sexe, etc.) sans volonté de juger ou de dénoncer (encore que côté came, on s'aperçoit que, comme dans les jeux SEGA, " winners don't use drugs ") et surtout sans un esprit moralisateur ou partisan (seuls les hard-rockers sont légèrement pris pour des cons. Merci Nicolas). C'est juste pour le fun et cela fonctionne à merveille. Il faut dire aussi que les sujets les plus graves actuellement (sida, émergence de l'extrême-droite, chômage galopant, loubards équipés d'armes à feu et qui n'hésitent pas à s'en servir) n'étaient pas d'actualité à l'époque et l'humour de *Zone* passe donc bien plus facilement.



C'est juste pour le fun et cela fonctionne à merveille

ze système

Le système de jeu est relativement complexe (par rapport au sujet traité), mais le principe reste tout de même fort conventionnel. On oscille entre *Runequest* (pour le combat, les compétences, etc.) et *AD&D* (pour une utilisation très ironique des " niveaux "). Alors que certaines procédures sont gérées sans originalité (le combat), certaines parties permettent de trouver en *Zone* le précurseur de nombreux autres produits. C'est par exemple l'un des premiers jeux à privilégier " l'ambiance " en créant deux facteurs importants : le FASA (facteur de sauvagerie), qui permet d'en imposer avant d'être obligé d'en venir aux mains, et le FAVE (facteur de véhémence), qui permet justement de résister à de telles brutes en leur tenant tête. Cela permet donc d'éviter des combats qui se termineraient immanquablement par des plaies et des bosses inutiles. On est loin des guerriers manichéens de l'époque, qu'ils soient militaires spatiaux, guerriers de la route ou paladins. La liste des compétences est tout aussi originale, puisqu'à côté des compétences de combat, on peut trouver " Jouer au flipper ", " Jouer au baby-foot " ou encore " Faire pitié " pour les plus faiblards. Les PNJ sont très hauts en couleur et le beauf de la chanson de Renaud (" Dans mon H.L.M. ") côtoie l'éducateur spécialisé considéré presque comme un extraterrestre sans oublier le hell's angel qui est très clairement le " dragon " d'autres jeux (un type à éviter).

un disque dans une extension !

Après le jeu de base, deux suppléments sont parus (*Zone+* et *Zonequest*) en plus de l'écran et chaque sortie était émaillée d'un " bonus " remarquable (et toujours original pour l'époque). Dans *Zone+*, on trouvait même un disque (45 tours, s'il vous plaît) des *Satellites* avec un titre original (" Ma femme est dans l'es-



pace "). Dans *Zonequest*, les auteurs nous permettaient d'entrevoir une campagne qui s'avère être l'une des plus réussies pour un jeu contemporain. C'est bien facile de créer la surprise avec de la magie ou des gadgets S.F., mais pour tenir les joueurs en haleine avec un bistrot, un flipper et une batte de base-ball, faut être autrement plus doué. Malheureusement, quelques années plus tard la zone s'est durcie, les anciens zonekids se sont rangés et de nouvelles formes de criminalité sont apparues, rendant difficile cette croisade humoristique et sans concession pour la banlieue. *Zone* a donc disparu mais je suppose que quelques anciens utilisent encore ce jeu pour revivre les aventures passionnantes qui ont émaillé leur adolescence. C'est vers la S.F. que se sont ensuite dirigés les auteurs, assénant quelques mois plus tard un *Wbog Shrog* qui fera sans doute l'objet d'un prochain article...

CROC



Elixir

Coquins de sorts !

Elixir vous propose un amusant voyage au pays du peuple Fée. Comme chaque année, les plus puissants sorciers du royaume s'affrontent lors d'une joute magique, sans aucune violence, d'où un seul sortira vainqueur.
Chaque magicien dispose de curieux composants de sorts et lance des maléfices plus étonnants encore.

Les puissances magiques feront-elles pencher la balance cosmique de votre côté ?





Un jeu pour toute la famille, de 10 à 110 ans.

Pour 3 à 8 joueurs.

BEN ON THE NET

Surfing area



inspecteur gadget

Un modificateur de voix, un spray permettant de rendre votre plaque minéralogique invisible au radar, une alarme qui aboie, un traceur (!!), des faux insignes (marshall, F.B.I. ...) et des vraies cartes d'identité (garde du corps, tireur d'élite...), des toxines (vomitif, liquide qui teint les dents en jaune tabac...), de l'encre sympathique, des tasers, un tube de rouge à lèvres dissimulant un couteau, des caméras et des appareils photos divers... voilà un rapide éventail de ce que vous pourrez trouver dans ce temple virtuel du parfait petit espion où tous les produits vous sont présentés avec un descriptif qui en précise l'emploi, un prix et une photo. Bien sûr, la société Spy Store s'exonère de toute responsabilité dans l'hypothèse où vous feriez un emploi abusif ou contraire à la loi de ces babioles...

www.spy-store.com

Le musée de l'étrange

Le Kook Museum mérite vraiment une visite. Beaucoup de textes et juste ce qu'il faut d'images pour ne pas saturer même un modem lent, pour un panorama complet du bizarre, de l'étrange, de l'incroyable et de l'inexpliqué. Pourquoi Dieu a-t-il détruit les dinosaures, connaît-on toute la vérité sur les soldats d'élite entraînés par l'Église catholique et quelles solutions apportées aujourd'hui aux grands problèmes de la Terre et de l'humanité ? Rien n'échappe au Kook Museum.

www.teleport.com/~dkossy/

JdR : la liste mais pas la cote

Vous cherchez un jeu de rôles qui a peut-être existé mais c'est pas sûr et dont un pote vous a dit qu'un pote en avait sans doute entendu parler par un pote ? Sauter sur cette page (très laide) et vous y trouverez une liste ultra-complète (même les jeux français en projet y sont !) de tous les jeux de rôles parus à ce jour classés par genre, avec l'éditeur et la disponibilité éventuelle. Du travail de fourmi.

www.omnigroup.com/People/surge/rpgs.html

RPG.NET

Avec une adresse pareille, on était en droit de s'attendre à quelque chose de vraiment complet sur le sujet, mais c'est pas encore ça. Vous y trouverez notamment, pour

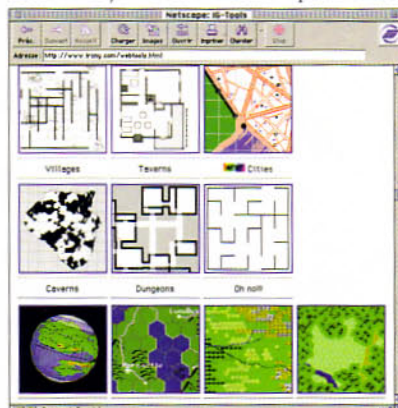


le meilleur, une liste (quasi) exhaustive de liens vers les pages officielles des éditeurs américains, quelques critiques de nouveautés et un billet d'humeur hebdomadaire contenant quelques vrais/faux scoops sur les sorties, les projets et les potins du milieu. Bof +.

www.rpg.net

La boîte à outils

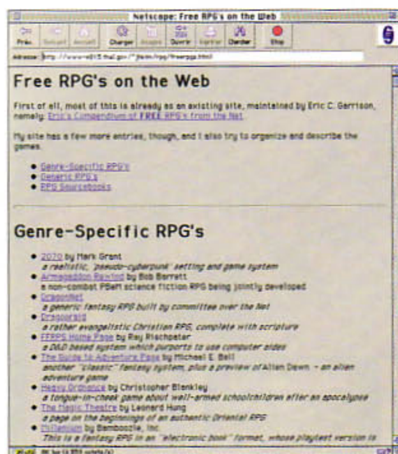
Achevons cette liste d'adresses avec Irony Games, qui nous propose un excellent site, bourré de gadgets et de services pour les maîtres de jeu on line. Un générateur aléatoire de jets de dés entièrement paramétrable (nombre de dés, nombre de faces - vive le dé 13 ! - nombre de lancers, sommes...), une bibliothèque de plans exceptionnelle, du traditionnel plan d'auberge, à la ville ou au village, en passant par les donjons, les cavernes, les îles, les univers entiers ou même les cartes de galaxies imaginaires. Chaque carte ou plan est accompagné d'un petit descriptif assez vivant (la qualité de la nourriture et le nom du patron pour les tavernes, par exemple) et chaque catégorie propose entre 100 et 200 cartes ! Ajoutez à cela un calculateur des phases de la lune, un générateur aléatoire de scénario, un calendrier de campagne, un système de combat et de création de perso, moult liens destinés aux amateurs de jeux par correspondances en ligne et vous obtenez un site aussi utile qu'agréable.



www.irony.com

Des jeux de rôles gratos !!!

Heureux possesseur d'une connexion au ouaib, vous allez pouvoir rentabiliser le coût prohibitif de votre



abonnement en vous gavant de jeux de rôles tout ce qu'il y a de gratuits grâce au site imaginé et maintenu par John N. Kim, un fondu-maniaque du dé 10 qui a rassemblé en un seul et même lieu tous les jeux de rôles en version « shareware ». Ces jeux ont été écrits par d'autres fondus-maniaques qui n'ont malheureusement pas trouvé (ou pas cherché) d'éditeurs prêts à lancer leur bébé sur le marché. Après avoir téléchargé et imprimé le jeu de votre choix, l'auteur vous demandera simplement une petite participation forfaitaire si vous désirez recevoir les extensions et les scénarios. Tous les thèmes possibles et imaginables sont représentés et l'absence totale d'images rend la navigation ultra-rapide. Du tout bon...

cordelia.fnal.gov/~jhkim/rpg/freerpgs.html

Disponibles en Fnac, Virgin, Extrapole, Boutiques Passion Jeux de Rôles, Boutiques de jeux

La jeune et vigoureuse S.F. française en éruption

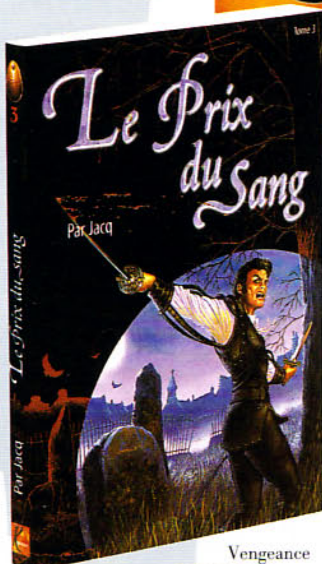
Collection du Khom-Heïdon
Quatre nouveautés mai 97



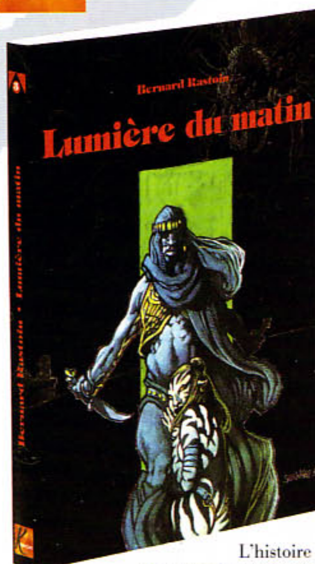
Des romans de 200 pages en grand format à **49 FF**



Un étrange voyage au pays de la mort.



Vengeance sanglante dans la cité des voleurs.



L'histoire d'un shaaniste rattrapé par son passé.



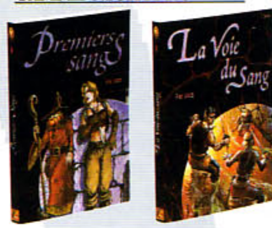
Découvrez les héros d'un monde sous-marin ravagé.

GAMME SCALES



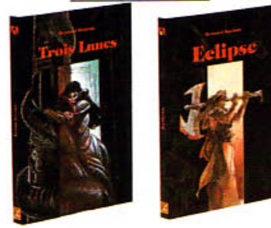
De nos jours, les dragons longtemps endormis se sont éveillés et tirent les ficelles du pouvoir.

GAMME NIGHTPROWLER



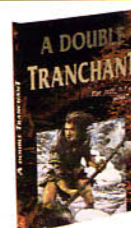
Dans une cité médiévale tentaculaire, sorciers et démons complotent et s'affrontent.

GAMME SHAAN



Sur une planète éloignée où magie et technologie se côtoient deux mondes s'affrontent.

GAMME BLOODLUST



Sanglante saga sur le continent des armes-dieux.

JE SOUHAITE RECEVOIR CHEZ MOI*

des romans de la jeune et vigoureuse S.F. française. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à l'ordre de "Asmodée" à :
Asmodée Editions, Khom Heïdon 1, route de Versailles 91190 Villiers le Bâcle

** dans un délai de 3 semaines*

- **GAMME SCALES**
  - ☐ T. 1 : Un regard vertical
  - ☐ T. 2 : Le silence est d'or
- **GAMME BLOODLUST**
  - ☐ T. 1 : A double tranchant
- **GAMME NIGHTPROWLER** «Chronique des 7 cités»
  - ☐ T. 1 : Premiers sangs
  - ☐ T. 2 : La voie du sang
  - ☐ T. 3 : Le prix du sang
- **GAMME SHAAN** «Le cercle des réalités»
  - ☐ T. 1 : Trois Lunes
  - ☐ T. 2 : Eclipse
  - ☐ T. 3 : Lumière du matin
- **GAMME POLARIS** «Les Foudres de l'Abîme»
  - ☐ T. 1 : La directive Exeter
- **HORS COLLECTION**
  - ☐ La cité des Âmes

Soit ...... romans à 49 FF l'unité + 20 FF forfait frais de port = ...

Nom : ____________ Prénom : ____________

Adresse : ____________

Code postal : ______ Ville : ____________

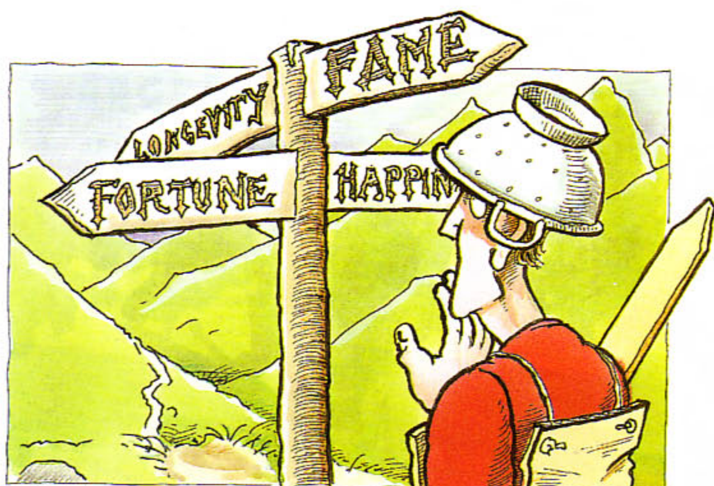
Pays : .... Age* : .... Téléphone* : ....

*facultatif

Signature obligatoire :
(Des parents pour les mineurs)

COMMENT TOUT COUP

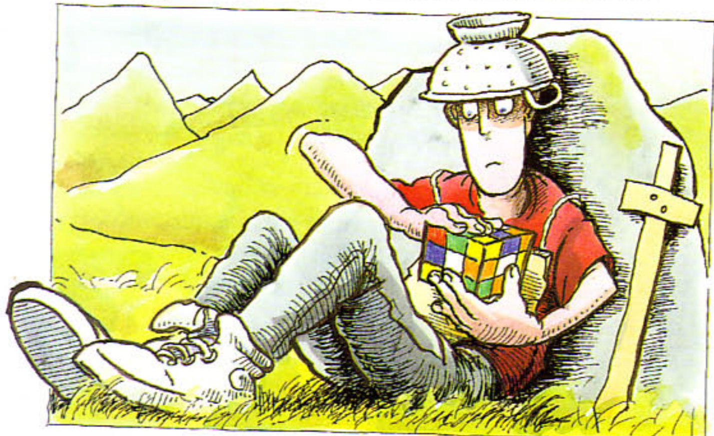
Il est des gens qui aiment sincèrement leurs parents, font l'aumône aux nécessiteux et sont toujours d'une compagnie agréable - des gens *quasi* parfaits, en un mot, mais dont ni vous, ni moi ne voudrions pour MJ, même pour tout l'or du monde. De nombreuses théories circulent sur la façon dont ces gens parviennent



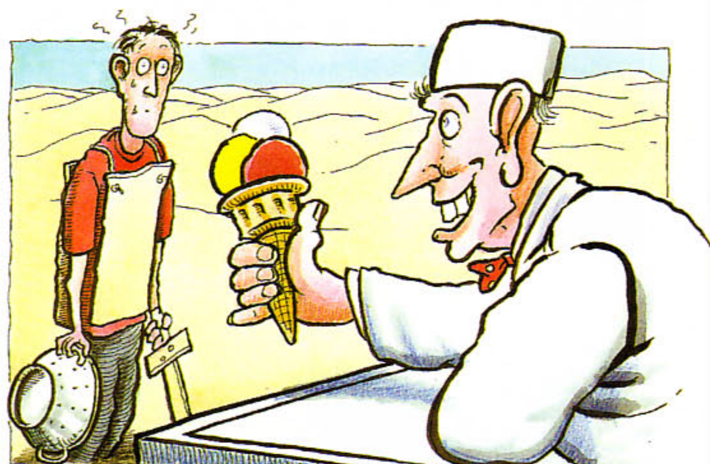
1 Ne laissez aucune marge de manœuvre. Vérifiez bien, avant le début de la partie, que l'aventure que vous vous apprêtez à faire jouer est décrite dans ses moindres détails et sanctionnez les PJ qui dévieraient de la ligne directrice du scénario. Abusez de la technique du "deus ex machina" : si les PJ passent à côté de l'aventure, arrangez-vous pour qu'ils la réussissent malgré tout. Si, lors du combat final, le dragon multicolore semble sur le point de l'emporter, faites intervenir Superman, qui réglera le problème à la place des personnages. Si tactiquement ils prennent la mauvaise décision, téléportez Spock au milieu du groupe : il leur expliquera ce qu'ils auraient dû faire. Les joueurs trouvent toujours une partie moins stressante s'ils savent dès le début que leurs PJ ne peuvent pas perdre.



2 Ne vous intéressez jamais au background ou au scénario avant le début de la partie. Faites en sorte que le nom du roi de la contrée dans laquelle évoluent les PJ et les distances entre ses principales villes changent d'une partie sur l'autre. Si les PJ vous disent : "Nous partons en quête du trésor perdu de Barbe-Verte.", prenez l'air interdit et répondez : "Vous pouvez me rappeler qui est Barbe-Verte exactement ?". Grâce à ce subterfuge à la richesse inépuisable, vos joueurs ne sauront jamais exactement sur quel pied danser et vous préserverez ainsi le goût de la surprise et de la découverte, qui est le sel de toute partie de JdR.



4 Truffez le scénario d'énigmes insolubles Une énigme digne de ce nom ne peut évidemment avoir qu'une seule solution. Et encore : à la nécessaire condition que les PJ la formulent dans les mêmes termes que l'auteur du scénario (refusez évidemment toute solution, valable mais différente, fruit de l'imagination ou de l'ingéniosité de vos joueurs : pourquoi ne pas tricher carrément, tant qu'ils y sont !). Comme le rythme de l'intrigue n'a aucune importance, n'hésitez pas à attendre quatre ou cinq heures que vos joueurs trouvent la réponse exacte. Félicitez-vous, pendant ce temps, d'être aussi malin ; des petites réflexions telles que : " Mais pourtant c'est évident ! " rendront la tension ambiante vraiment tangible.



3 Ne prenez jamais l'aventure en cours au sérieux. Vos joueurs trouveront certainement leur ennemi héréditaire beaucoup plus crédible si vous le baptisez Hercule le Hideux. N'hésitez pas à parodier l'action en cours, tout particulièrement dans ses moments les plus graves, les plus épiques ou les plus sombres. Les blagues grasses ou à double sens peuvent également vous être d'une grande aide dans ces moments-là. Les PJ apprécieront d'autant plus de galérer depuis six semaines dans le désert de cristal sur les traces du Grand Dragon si vous égayez de vos bons mots l'instant où cette errance touche à sa fin. Les MJ les plus doués essayeront sans doute de concevoir des scénarios "sérieux" pour des jeux comme *Toon*.



5 Collez toujours à la lettre des règles Inutile de se leurrer : vos joueurs ne prendront aucun plaisir à s'entendre dire qu'un druide a un bonus de +2 quand il fait une double feinte inversée avec un flétan alors qu'il ressort clairement des règles que ce bonus est de +1. Dans la plupart des cas, la section consacrée au système de jeu sera complexe et indigeste. Contentez-vous donc de la survoler et de vous en faire une idée générale. Ce qui vous permettra de déclarer, de préférence aux moments les plus prenants de l'aventure : "Je suis sûr que cette règle est quelque part par là. Je me souviens parfaitement l'avoir lue dans les 100 premières pages", puis de tenter de retrouver la règle en question en à peine moins d'une demi-heure.

PLANTER À UNE PARTIE

à faire l'unanimité ludique contre eux, mais Andrew Rilstone pense enfin avoir trouvé la bonne. Désormais, et à l'aide de nos conseils, vous pourrez, vous aussi, rejoindre ce cercle très fermé - la Société des MJ Exécrables.
Voici dix règles simples à appliquer pour y parvenir...



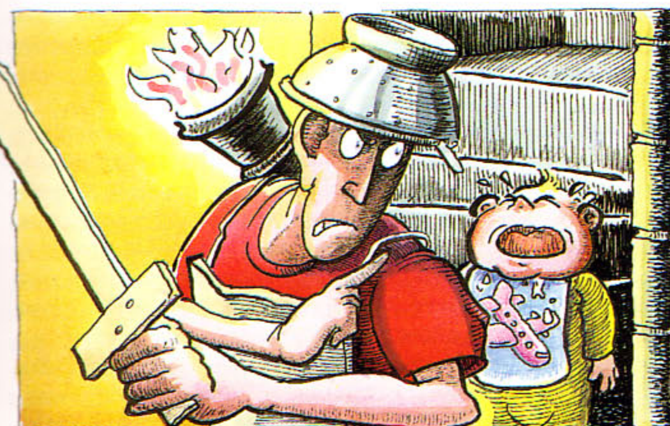
6 Rappelez toujours à vos joueurs qu'ils sont en train de jouer Pour commencer, assurez-vous que tous les PNJ de l'aventure se présentent d'un joyeux : "Salut ! Je suis un PNJ. Vous pouvez me tuer si ça vous amuse." ou "C'est moi qui commande ici. Cette semaine, le scénario consiste à décrire les événements uniquement en termes de jeu." Ainsi, ne dites pas : "Le souffle putride du grand wombat-garou puait la charogne comme une fosse commune - vous vomissez immédiatement tout ce que vous savez !" si vous pouvez dire : "Le lycanthrope de niveau 3 lance une attaque de souffle niveau 2, qui vous inflige un niveau de nausée pendant deux tours."



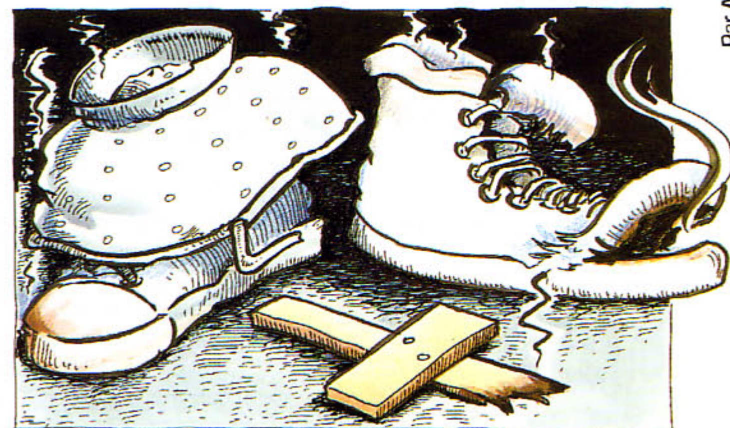
7 Empêchez toute conversation entre PJ Ne laissez jamais deux PJ se lancer dans une conversation utile pour l'aventure en cours lorsque c'est vous le MJ. Si nécessaire, interrompez-les à la première occasion. La raison d'être de cette règle est simple : quelle que soit la tournure que prennent les événements, le roleplaying n'a pas sa place quand c'est vous qui masterisez. Ne donnez donc pas aux PNJ la moindre chance d'évoquer un sujet dont vous ne souhaitez pas qu'ils parlent.



8 Ne préparez pas le matériel nécessaire à la partie Si vous masterisez un jeu comme *Runequest* ou tout autre JdR à base de pourcentage, assurez-vous bien que vous ne disposez que de dés à six faces. À l'inverse, un jeu comme *Champions* prendra une dimension nouvelle si un joueur doit jeter 20 fois un D6 pour déterminer les dommages provoqués par son rayon énergétique. De même, munissez-vous d'un seul crayon noir, que vos six joueurs devront se partager : vous serez étonné de voir à quel point cela renforcera la solidarité de leurs PJ, tout comme votre légendaire mansuétude à leur égard.



9 Gardez toujours à l'esprit qu'une partie de JdR est une expérience sociale, familiale... Laissez donc brailler votre télévision durant toute la partie. Si possible, arrangez-vous pour que l'animal de la maison vienne couvrir la table de jeu de grands coups de langue affectueux (la présence d'un chaton ou d'un bébé apportera un "plus" incontestable à l'atmosphère d'une partie de *l'Appel de Cthulhu*). Si votre concubin ou votre colocataire ne connaît rien au JdR, invitez-le à vous rejoindre autour de la table ; encouragez vos joueurs à en faire de même. Prévoyez toujours quelques bandes dessinées ou quotidiens à destination de vos joueurs, dans l'hypothèse où l'atmosphère de la partie deviendrait trop prenante.



10 Tuez les PJ aussi souvent que possible Nous le savons tous, la création de perso est l'un des aspects les plus gratifiants du JdR. D'ailleurs, les joueurs adorent créer sans cesse de nouveaux PJ. Tout comme ils adorent voir les personnages qu'il leur a fallu des semaines pour faire monter de niveau périr de façon totalement injustifiée. Cette expérience n'en sera évidemment que plus intense si l'aventure que vous avez conçue ne leur laisse aucune chance de s'en sortir (un très bon MJ est capable, à partir d'un bon scénario, de réduire à néant les efforts de plusieurs parties). Si vos joueurs se plaignent, grommelez quelques réflexions bien senties sur "l'impartialité" et le "réalisme".

Par Andrew Rilstone (Traduction : Monica " Hopeless DM Slayer " Penbroke)



PARRAIN DE

Il y a les " salauds " et au-dessus, il y a leur " boss ", qui dirige l'organisation à laquelle ils appartiennent. L'univers de la pègre est une véritable mine en terme de jeu, que les PJ aient choisi de défendre la loi ou de la violer. Après une enquête dans les bas-fonds, *Paul Pettengale* nous vend la mèche...

Pourquoi se taper le sale boulot si l'on peut payer quelqu'un pour le faire à votre place ? Voilà le credo du caïd, le boss des salauds, qui a fait du crime une profession à part entière. Et malgré tout le mal que vous pouvez penser de la Maffia, des triades ou des réseaux de trafiquants de drogues et d'armes de par le monde, ces organisations et leurs " gentils membres " vont devenir des acteurs à part entière de vos parties.

Vos personnages n'ont peut-être pas encore croisé leur route : leurs aventures ou leurs coups de main ponctuels aux forces de l'ordre n'ont peut-être pas eu l'envergure suffisante pour gêner les activités d'un gang ou d'une organisation criminelle. Rassurez-vous - vos PJ, qui ignorent encore tout des tractations sordides qui se concluent dans les bas-fonds de la ville qu'ils habitent ou des trafics plus ou moins licites auxquels se livrent les corpo interstellaires derrière une façade respectable, vont tôt ou tard comprendre que le crime est une réalité intemporelle. Et ils vont devoir choisir leur camp...

Faire d'une organisation criminelle le PNJ central d'une campagne offre d'innombrables possibilités d'aventures, quels que soient le jeu et l'univers concernés. Car s'il y a un fléau qui ravage tous les univers de JdR, c'est bien le nombre effarant de crimes qui s'y commettent.

LA CRÈME DE LA CRÈME DES MAUVAIS GARÇONS

Avec la pègre, on est évidemment très loin de la petite délinquance et des voyous qui détroussent les retraités à la sortie des bureaux de poste ou qui braquent les stations-service. Les membres d'organisations criminelles sont d'ordinaire des gens intelligents (du moins aux postes les plus élevés), réfléchis, puissants et souvent en excellents termes avec quelques politiciens et hauts fonctionnaires. Ils disposent d'entreprises tout ce qu'il a de plus légales, qui leur permettent de recycler l'argent sale de l'organisation.

Mais ce n'est pas toujours le cas. Dans certains des films cités en référence (cf. bandeau), les gangs de trafiquants de drogue mis en scène ne prennent pas la peine de se doter d'une façade légale, ni de graisser la patte des représentants des autorités : c'est leur force et la peur qu'ils inspirent sur leur territoire qui leur permettent de poursuivre leur " bizness ". Quelle que soit l'option retenue toutefois, concevez l'organisation criminelle à laquelle les PJ vont devoir, un jour ou l'autre, se frotter, par niveau de responsabilité.

Dès qu'elle atteint une certaine taille, une organisation criminelle a en effet besoin de se structurer hiérarchiquement - au sommet, le caïd, secondé par un bras droit et conseillé par un petit cercle de proches ; en dessous, une poignée de lieutenants veillant à la bonne marche des différente branches de l'organisation ; encore en dessous, les chefs du rayon " manière forte ", passés maître dans l'art de transformer la vie des gens un enfer ; enfin, à la base de la pyramide, la foule anonyme des sans grade qui exécutent les basses besognes et prennent tous les risques, notamment ceux d'être arrêtés et incarcérés.

PÈRE EN FILS

Le premier contact des PJ, notamment s'ils commencent leur carrière d'aventurier ou sont peu expérimentés, avec le monde de la pègre se fera d'ailleurs par l'intermédiaire de l'un de ces sous-fifre (ce qui vous permet de ne pas faire entrer tout de suite dans la danse les " grosses légumes " de l'organisation). Dévoilez-leur progressivement le rôle du menu fretin, puis faites-leur lentement prendre conscience que tous ces truands ne sont que des pions dans un jeu aux ramifications multiples. Mais avant d'évoquer les coupables activités des organisations criminelles, attardons-nous un peu sur leur structure.

"DANS LA FAMILLE « LA FAMILLE » JUSTEMENT..."

Le caïd

D'ordinaire, une organisation criminelle n'aura jamais qu'un seul caïd à sa tête, à moins qu'elle ne soit particulièrement importante (les différents " bosses " seront alors généralement parents, comme dans certaines organisations de la maffia). Ni lui, ni même ses lieutenants ne s'occuperont jamais de toutes ces activités bassement matérialistes qui sont le quotidien de l'organisation. Non, le domaine de compétence du caïd, c'est la négociation : gros arrivages de marchandises ou accords " territoriaux " avec les caïds d'autres organisations.

Et, d'une façon générale, de toujours, toujours surveiller ce qui se passe dans son dos.

Les lieutenants

Quel que soit le nom qu'on leur donne - bras droits, seconds..., les conseillers de confiance ou les amis proches du caïd qui veillent à la bonne marche de l'organisation, sont de fait ses lieutenants. Le poste présente indéniablement des avantages, mais ne va pas sans certaines obligations, dont celle de devoir s'interposer instantanément entre le caïd et la balle de gros calibre qui lui est destinée. Ces tristes sires peuvent occuper des fonctions très diverses dans l'organisation - avocat marron, " première gâchette ", comptable, etc.

Les " gorilles "

Au cœur de toute organisation criminelle, on trouve les " garçons " chargés des boulots clés sur le terrain. Le plus souvent autonomes, ils contrôlent des bandes de truands qui ne sont bons qu'à exécuter les ordres et à s'interposer quand ça commence à défourailler. Ces " gros bras " sont toujours des voyous expérimentés, qui ont prouvé qu'ils valaient mieux que la vulgaire piétaille. Toujours très bien armés (en accord avec l'univers de jeu, bien entendu), ils inspirent un respect considérable aux échelons inférieurs de l'organisation. D'ordinaire, le caïd les connaît et sera porté à faire un geste s'ils sont sur le point d'être mis sur la touche, pour une raison ou pour une autre.

La piétaille

C'est la base de l'organisation, la chair à canon qui doit exécuter les ordres sous peine de passer un sale quart d'heure : garçons de course, petites frappes à qui sont confiés la plupart des sales boulots et demi-sel qui vendent leur dope dans la rue. Si une opération doit mal tourner, ce sont eux qui finiront à l'hôpital. Généralement peu fréquentables, ces pions interchangeables seront toujours d'une loyauté féroce envers leur organisation et les " gorilles " qui les commandent.

> Les activités qui peuvent faire le beurre d'une organisation criminelle sont légion

RENCARD COMME D'HAB A LA PLANQUE

Une organisation criminelle type comptera entre 30 et 40 membres environ, et bien que cette répartition puisse varier assez sensiblement de l'une à l'autre, considérez que chaque caïd est secondé par 2 à 4 lieutenants, qui ont eux-mêmes 3 ou 4 " gorilles " sous leurs ordres, chacun d'entre eux ayant la haute main sur environ 5 demi-sel.

Votre organisation va également avoir besoin d'un Q.G. Ne le négligez pas : après tout, il y a de grandes chances pour que les PJ le visitent à un moment ou à un autre (même contre leur gré !). Essayez donc d'en déterminer le type précis, la localisation et tâchez d'en faire un plan aussi détaillé que possible. Ce qui vous permettra en outre d'avoir assez rapidement un bon aperçu des méthodes de l'organisation, de ses domaines d'activité et de la façon dont ses membres agissent et réagissent.

Si votre organisation a, par exemple, pris ses quartiers dans un casino, elle aura certainement des intérêts dans le blanchiment d'argent et dans deux-trois trafics de substances illégales (de drogue dans un univers contemporain ou d'alcool pendant la Prohibition). Ses membres auront sans doute une certaine tenue, seront soient solidaires les uns des autres et respecteront un certain code de l'honneur.

Si à l'inverse, elle a élu domicile dans un entrepôt désaffecté, elle se sera probablement spécialisée dans les trafics en tous genres - de drogue, dans la majorité des cas, peut-être d'armes ou d'autres marchandises illégales. Elle sera sans doute dirigée par des gens frustes et ses membres seront probablement issus d'un univers plus sombre et plus hostile. Ils ne respecteront pas de code de l'honneur, même s'ils feront preuve d'un minimum de solidarité.

Laissez parler votre imagination en la matière : rien ne vous empêche de choisir un club de golf, un paquebot ou même une banale résidence secondaire, qui dissimulerait sous sa terrasse et sa piscine d'immenses sous-sols.

Les activités criminelles qui peuvent faire le beurre d'une organisation criminelle sont légion : beaucoup d'entre elles peuvent avoir un rapport, proche ou éloigné, avec la vie de vos PJ (ce qui vous permettra ainsi de les faire mordre à l'hameçon de votre scénario). Vous en trouverez ci-dessous un bref aperçu (par définition, non exhaustif).

" TOUCHE PAS AU GRISBI, SALOPE ! "

Blanchiment d'argent

Impliquant une organisation lourde, c'est un des " bizness " les plus difficiles à mettre sur pied pour une organisation criminelle. Après s'être assuré les services d'un banquier, ce qui la rend la combine aussi coûteuse que risquée, il faut trouver une vitrine légale à l'entreprise de blanchiment (un casino, qui brasse d'énormes sommes d'argent liquide, reste l'idéal). Mais une fois le système mis en place, les avantages sont énormes : l'argent sale se transforme en bénéfice parfaitement licite, ce qui permet en outre d'avoir des billes si l'administration fiscale met son nez dans votre comptabilité.

Chantage

Bien que le chantage soit d'ordinaire le fait d'individus isolés, les

"ON NE SAIT QUE CHOISIR !"

Difficile de vous recommander un livre en particulier tant la littérature sur le sujet est importante. Allez, on se lance quand même : vous pouvez choisir les yeux fermés dans l'œuvre de Mario Puzo ou de James Ellroy.

LE BIZNESS, C'EST PAS UN FOURBI DE MORVEUX !

Mais puisqu'on vous dit que le grand banditisme a sa place dans n'importe quel JdR ! Bien entendu, certains s'y prêtent mieux que d'autres, au nombre desquels *Judge Dredd* (" Nobody apes the law ! "), *Cyberpunk 2020*, *l'Appel de Cthulhu*, *Conspirations* et *Polaris*.

http://

Vous trouverez ci-dessous un certain nombre de sites consacrés à la pègre, notamment américaine, avec une préférence pour le premier.

- user.mc.net/fig
- www-leland.stanford.edu/~jercap
- www.geocities.com/NapaValley/3709
- www.gotti.com
- www.well.com/user/mod79
- www.geocities.com/SiliconValley/1424/mafia.html
- users.aol.com/whizkid01

ON SE FAIT UNE P'TITE TOILE TOUNAÏTE ?
Il y a autant de films sur le sujet que livres, d'articles ou de reportages : il a donc fallu trancher dans la masse, de façon forcément subjective.

- **Les Affranchis** : pour découvrir une organisation criminelle de l'intérieur et pour son ambiance très particulière.
- **Black rain** : pour avoir un aperçu un peu moins occidentalocentriste du grand banditisme.
- **Casino** : cf. le corps de l'article.
- **Heat** : pour la fusillade qui n'en finit plus (mais qui dure 5 minutes quand même).
- **Il était une fois l'Amérique** : pour avoir un aperçu du code de l'honneur des truands.
- **Les Incorruptibles** : pour voir le crime organisé avec les yeux d'un représentant de l'ordre
- **Miller's crossing** : pour avoir un aperçu des relations d'un caïd avec ses lieutenants et d'une guerre des gangs.
- **New jack city** : pour en savoir un peu plus sur les drogues du futur.
- **Le Parrain I à III** : le titre ne vous suffit pas ?
- **Parrain d'un jour** : parce que c'est notre sujet.
- **Reservoir dogs** : parce qu'il est meilleur que Pulp fiction.
- **Romeo is bleeding** : pour voir le crime organisé avec les yeux d'un "ripou".

organisations criminelles y ont parfois recours. Elles montent alors l'affaire de toute pièce, avant de réclamer de l'argent au malheureux qui s'est fait piéger. Homme d'affaires influent dans les bras d'une prostituée, politicien à qui on a graissé la patte ou stars du " charity business " détournant les dons collectés par une association caritative, le chantage marche toujours et, une fois la pompe à fric amorcée, c'est une source de revenus intarissable.

" Contrats "
Ils sont en général confiés à des tueurs professionnels " free lance " car il est rare qu'une organisation criminelle se charge elle-même de ce type de sale boulot. Sauf si ses fonds soient au plus bas ou s'il s'agit d'une vengeance personnelle. Certaines organisations se spécialisent cependant dans l'exécution de ces " contrats ", leur " sous-traitance " à des groupes amis ou la mise à disposition de tueurs maison.

Contrebande
Seules les organisations criminelles les plus importantes (qui disposent d'une flotte, aérienne comme maritime, de véhicules bien utiles pour éviter les contrôles des douanes) peuvent mettre sur pied des réseaux de contrebande, ce d'autant plus que les risques de se faire prendre sont énormes. Il y a un marché de la contrebande pour quasiment toutes les marchandises, quoique la drogue, les bijoux et l'or soient les trafics les plus rémunérateurs.

Enlèvement
D'ordinaire, l'enlèvement n'est pas un secteur d'activité très prisé par les organisations criminelles, mais quand elles sont aux abois, elles peuvent s'y résoudre. Traditionnellement, ces enlèvements ne visent pas des personnes publiques et des hommes politiques : l'attention perpétuelle dont les gratifient les médias risquerait de faire capoter l'opération. Pour renflouer les caisses, mieux vaut enlever un parent d'un magnat des affaires. Et pour faire pencher la balance de la justice en sa faveur, mieux vaut enlever la fille du juge qui va diriger les débats du procès.

Fausse monnaie
Gagner de l'argent sale revient parfois plus cher que de le fabriquer directement. Bien entendu, la contrefaçon de billets de banque n'est pas un exercice facile : il faut d'abord recruter le meilleur faussaire sur le marché, puis, après la " production " proprement dite, résoudre les traditionnels problèmes d'écoulement de la fausse monnaie. C'est là qu'interviennent les officines de blanchiment (cf. ci-dessus), une autre branche d'activité des organisations les plus importantes.

Loteries clandestines
Traditionnellement contrôlées par la maffia dans toutes les grandes villes américaines, les loteries clandestines sont un moyen facile et rapide de faire rentrer l'argent, aux dépens des joueurs invétérés. Elles fonctionnent exactement les loteries officielles, à la différence près qu'on achète ses billets directement dans la rue et que l'organisation " oublie " de s'acquitter des taxes liées à ce genre d'activité. Principe de base : toujours payer intégralement les gains sous peine de tuer la poule aux œufs d'or.

Prêts usuraires
Quand on a désespérément besoin d'argent, on est prêt à l'emprunter à n'importe qui, même si l'on sait que les pénalités en cas de non remboursement ont un calibre de 9 mm. Et quand c'est à une organisation criminelle que l'on emprunte cet argent, deux choses sont sûres : les mensualités seront TRÈS élevées et le taux d'intérêt " consenti " ferait pâlir d'envie n'importe quel banquier.

Racket
L'enfance de l'art. Entrez dans un magasin et dites : " À ce qu'il paraît, le quartier n'est pas très sûr. Nous serions très flattés d'assurer votre protection et celle vos investissements pour seulement, disons, 1 000 F par mois ". Si le commerçant crache le fric, il pourra tranquillement continuer son petit négoce ; dans le cas contraire, sa boutique prendra mystérieusement feu une nuit et " la prime d'assurance " doublera. Un must intemporel des organisations criminelles.

Trafic de drogue
Parce que très rémunérateur, les organisations criminelles trempent souvent dans le trafic de drogue, qu'il s'agisse du " deal " à la sauvette ou, le plus souvent, d'un commerce à plus grande échelle. Qui implique là encore une certaine logistique : il faut en effet pouvoir gérer l'arrivée des chargements, couper la drogue, puis la revendre aux dealers. L'acharnement de la police et de la justice, qui mènent une lutte de tous les instants contre les trafiquants de drogue, considérés comme des pourvoyeurs de mort, en fait une activité extrêmemnt risquée. C'est pourquoi les caïds se tiendront toujours à l'écart de cette branche d'activité de l'organisation, dont ils préféreront déléguer le contrôle à l'un de leurs lieutenants.

Trafic de voitures volées
Le trafic de voitures volées est un énorme fromage sur lequel les organisations criminelles ont la mainmise. Il faut voler les voitures, maquiller le numéro du moteur et du châssis, poser de fausses plaques (provenant d'un véhicule du même modèle et de la même couleur préalablement retiré de la circulation). Il faudra également trafiquer le compteur avant de pouvoir revendre la voiture à un particulier, qui ne se doutera pas un seul instant de sa véritable provenance. On serait étonné du nombre de voitures ainsi trafiquées que l'on trouve dans les avant-cours des garages - celui qui jouxte le Q.G. de vos PJ est peut-être le repaire d'une de ces organisations et, comme par hasard, la voiture de l'un des personnages a disparu récemment...

Vol
Qu'il s'agisse d'une opération " lourde " (banques, véhicules de transport de fonds, trains, etc.) ou plus modeste (appartements, immeubles de bureaux, etc.), le vol fait rarement partie des activités des organisations criminelles. Bien trop dangereux et, à moins de ne voler que du liquide, il faut encore pouvoir refourguer les objets dérobés. Certaines organisations criminelles, qui en vivent bien, s'en sont toutefois fait une spécialité (cf. notamment les films *Reservoir Dogs* et *Heat*).

Vous n'avez pas besoin, fort heureusement, d'en savoir plus pour créer votre propre organisation criminelle, lui choisir un Q.G. et déterminer ses " secteurs " d'activité. Il ne vous reste plus qu'à trouver pourquoi et comment vos PJ vont la trouver sur leur route : vous aurez alors les bases d'un scénario et peut-être même d'une campagne entière.

Paul Pettengale
Traduction : Terry "Quicksilver" Cartolano

La vérité sort des méchants

Ne faites confiance à personne.
Ne tournez le dos à personne.
Car " ils " veulent votre peau.
Paul White nous dévoile, à ses risques et périls, comment concevoir une campagne centrée sur la théorie du complot...

de la bouche

Et si demain...

... une organisation secrète prenait le contrôle de votre magazine de jeux préféré ? Il y a de fortes chances pour que vous ne vous en rendiez pas compte tout de suite. Vous noterez peut-être certains changements au sein de l'équipe rédactionnelle, mais après tout il y en a dans tous les journaux. Petit à petit cependant, vous commencerez à remarquer que votre magazine n'est plus exactement le même. Dans le courrier des lecteurs, de moins en moins de lettres (constructives !) de doléances réagissant au contenu du dernier numéro et, dans la partie magazine, uniquement des critiques " convenues " et des articles dont le sujet ne vise plus à améliorer la qualité de vos parties, mais plutôt à vous sensibiliser aux credos de cette mystérieuse organisation et de ses fondateurs sans visage.

Mais qui sont-ils vraiment et que veulent-ils ? Comment sont-ils organisés ? S'ils peuvent prendre aussi facilement le contrôle d'un magazine, que vont-ils faire ensuite ? Jusqu'à quel point se sont-ils insinués dans notre vie ? Et jusqu'où peuvent-ils aller si l'on décide de se mettre en travers de leur route ? Ceux qui vont élever la voix vont-ils être espionnés et suivis par de mystérieux " hommes en noir " ? Seront-ils réveillés une nuit par le vacarme de leurs placards et de leurs tiroirs retournés et devront-ils, l'instant d'après, fuir pour sauver votre peau, pourchassés par un ennemi dont ils ignorent tout et pour des raisons qui leur échappent tout autant ?

Jusqu'à quel point se sont-ils insinués dans notre vie ? Et jusqu'où peuvent-ils aller si l'on décide de se mettre en travers de leur route ?

Je vous l'accorde, il y a peu de chances - ou de risques - que cela arrive un jour. Mais la possibilité existe, et c'est cette possibilité qui est fascinante. La simple idée que notre vie puisse être bouleversée en un instant, que nous puissions devenir un pion dans un sinistre complot frappant au cœur même de la société et menaçant la vie de chacun d'entre nous.

Il ne s'agit pas simplement ici de dénoncer le complot aux autorités, puis de rentrer tranquillement chez soi. Parce que l'ennemi, ce sont peut-être les autorités elles-mêmes. Et même si ce n'est pas le cas, il y a bien peu de chances pour qu'elles accordent le moindre crédit à vos déclarations. Inutile de vous le cacher plus longtemps : désormais, vous êtes seul.

Mais avant d'aller plus loin, vous devez en savoir un peu plus sur ceux que vous allez devoir affronter. Vous devez savoir qui sont ces gens, quels sont leurs buts et de quelle puissance ils disposent. Ensuite seulement vous pourrez essayer de les arrêter.

DU STYLE AVANT TOUT...

L'idée même qu'un complot puisse ronger la société ou menacer le monde pique notre curiosité, quand elle ne nous met tout simplement pas mal à l'aise. Aujourd'hui, dans un monde où collecter et stocker l'information est devenu si facile, certaines sociétés et organisations en savent sans doute plus sur vous et votre famille que vous-même. Fort heureusement, dans la plupart des cas, cela n'a que peu, voire pas de conséquence sur nos vies, qui ont bien peu de chances d'intéresser une multinationale fomentant une révolution à l'autre bout du monde ou un service étatique étudiant secrètement ce qui pourrait bien être les débris d'un vaisseau extraterrestre. Dans la plupart des cas certes... mais pas pour le PJ moyen, dont le quotidien consiste justement à se frotter aux séides de mystérieux groupes agissant dans l'ombre ou à des agents gouvernementaux. Vous devriez donc commencer à regarder par-dessus votre épaule parce que vous ne savez pas quand vous allez ouvrir le mauvais dossier ou voir quelque chose que justement vous n'auriez jamais dû voir. Les gens qui ont l'habitude de toujours se trouver au mauvais endroit au mauvais moment ont, dans le pire des cas, plus de chances que les autres de se retrouver embringués dans quelque sombre affaire.

Comme les PJ qu'incarnent vos joueurs sont, évidemment, des fouineurs indécrottables, qui vont probablement fourrer leur nez là où d'autres réfléchiraient à deux fois avant d'y fourrer le leur et, de ce fait, être l'objet d'une attention dangereusement malvenue, vous voudrez sans doute concevoir une conspiration à l'échelle du globe susceptible de submerger de peur le plus aguerri des joueurs.

Mais en êtes-vous bien sûr ? Vous savez que vous voulez mettre sur pied une campagne qui tienne vos joueurs en haleine, qui mette leur intelligence à l'épreuve et soit un véritable challenge en termes de roleplaying. Mais cela n'implique pas forcément que vos joueurs doivent se ronger les ongles jusqu'au sang ou frôler la crise cardiaque à chaque rebondissement de l'aventure : une campagne axée autour de la théorie du complot peut fonctionner dans n'importe quelle ambiance de jeu.

Si une petite touche d'horreur constitue votre drogue ludique préférée, la probabilité que d'ignobles extraterrestres aient planifié de mêler aux humains des créatures d'une indicible malfaisance existe, vous n'avez qu'à lui donner corps. À moins qu'il ne s'agisse d'un complot fomenté par des adeptes de Cthulhu ou des serviteurs zélés de Tzeentch, afin de mettre notre monde à la merci des mains/griffes/tentacules de leurs maîtres d'outre-galaxie.

Affronter des forces surnaturelles dotées de pouvoirs dévastateurs, sentir la folie vous gagner lentement au contact de l'horreur : autant dire que ce type de campagne ne s'adresse pas aux joueurs timorés. Vous devrez mettre en scène la relative impuissance des per-

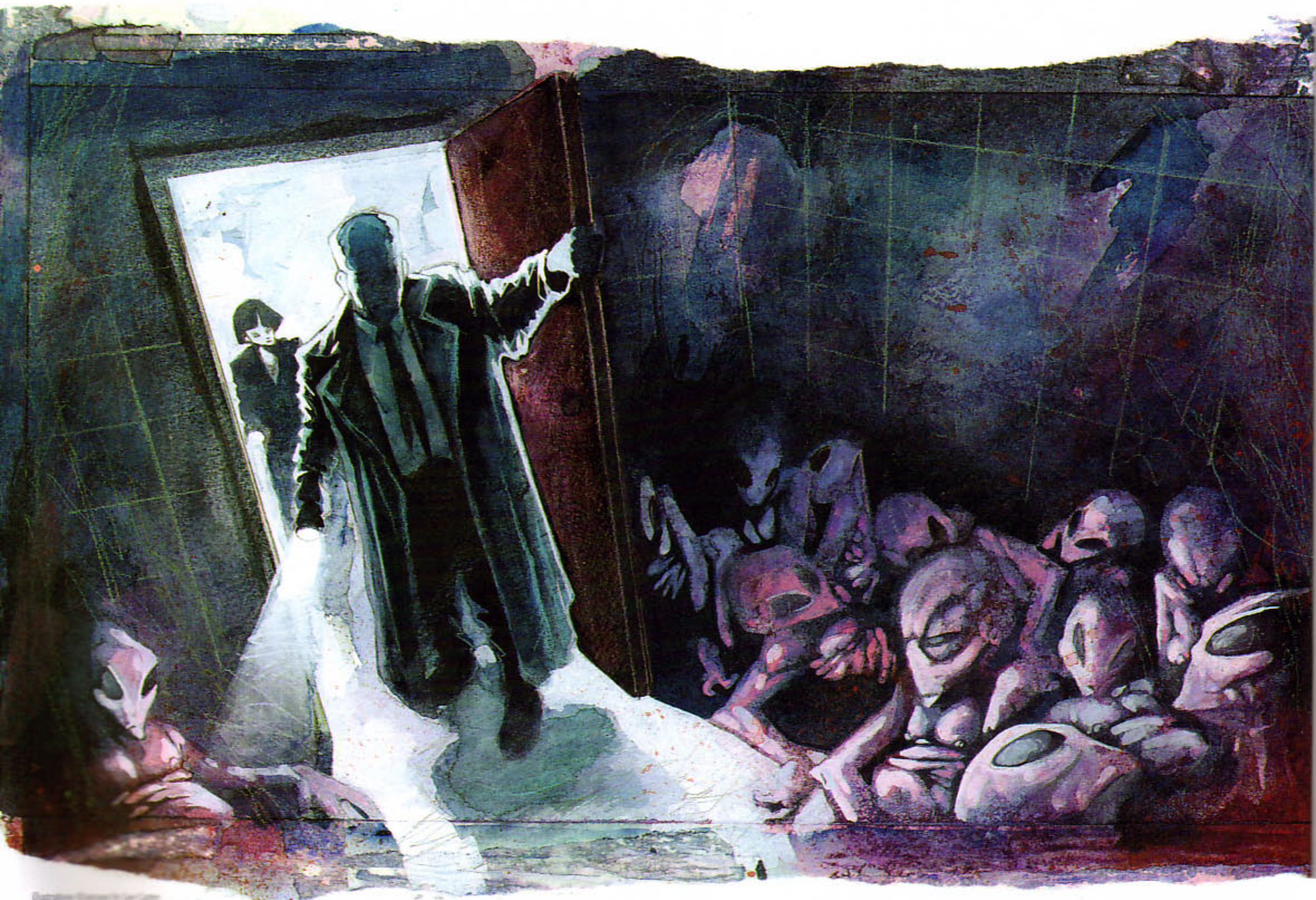
MÊME SUR LE WEB !
À l'attention des paranoïaques qui aiment bien se regarder le nombril, sachez qu'il existe désormais en France un site rien que pour vous : http://altern.org/illuminatus

sonnages, les terribles pouvoirs extraterrestres de leurs ennemis et les conséquences terrifiantes pour l'humanité si le complot devait porter ses fruits. Le plus difficile quand on masterise ce type de campagne, c'est de parvenir à convaincre les joueurs que la menace qui guette les PJ est bien réelle. Certains joueurs négligent complètement le danger, persuadés que le MJ n'ira jamais au bout d'une logique destructrice qui bouleverserait par trop l'univers du jeu. Prouvez-leur qu'ils ont tort. Soyez déterminé, même si les âmes damnées des ténèbres doivent pour cela prendre le contrôle de villes entières ou réduire en cendre la plus grande partie de la population. Une erreur des PJ n'entraînera pas forcément un désastre irréparable, mais ses conséquences doivent au moins indiquer clairement aux joueurs que vous êtes sérieux quand vous dites que le monde est en grave danger. Et qui sait ?, si le complot extraterrestre réussit et si votre monde est désormais dirigé par les serviteurs du chaos, votre campagne prendra peut-être une direction entièrement nouvelle tout aussi intéressante ?

Soyez déterminés, même si les âmes damnées des ténèbres doivent pour cela prendre le contrôle de villes entières ou réduire en cendre la plus grande partie de la population

TOUJOURS GARDER LES PIEDS SUR TERRE

Si vous préférez les campagnes plus " Terre à Terre ", vous pouvez, plus classiquement, déclinez votre complot sur le thème du thriller : tout aussi dangereux et déterminés, les adversaires des PJ seront au moins humains. Qu'il s'agisse d'officines gouvernementales secrètes, de puissants groupes industriels ou d'organisations quasi sectaires travaillant sur des programmes scientifiques déviants, vous n'avez que l'embarras du choix. Travaux dans le domaine du génie génétique, pour créer des " supersoldats " à la force et à l'endurance décuplées ; tests destinés à vérifier l'existence des pouvoirs psychiques (contrôle de la pensée, télépathie, télékinésie, etc.) ; études relatives à la création d'hybrides homme/animal ou homme/extraterrestre ou de clones ; développement d'armes chimiques ou virales ; programme de recherches dans le domaine de la réalité virtuelle, de la robotique ou de la cybertechnologie ; établissement de premiers contacts ultra secrets avec des formes de vie jusque-là inconnues... Les PJ peuvent être des agents du gouvernement particulièrement versés dans le surnaturel (ça ne vous rappelle rien ?) ou des journalistes d'investigation à la curiosité insatiable. Mais rien n'empêche qu'ils soient des citoyens comme vous et moi - employés de bureau, informaticiens, fonctionnaires des postes, créateurs de jeu - qui vont, bien malgré eux, être les témoins d'une série d'événements qui va bouleverser leur vie. Les univers contemporains ou légèrement futuristes que requiert ce type de campagne ont au moins l'avantage de nous être familiers, ce qui rend la menace potentielle plus crédible et plus tangible. Si vous connaissez bien vos joueurs, vous pouvez même utiliser leurs propres peurs : si l'idée que des agents secrets utilisent une technologie extraterrestre pour contrôler les esprits les met mal à l'aise, pourquoi ne pas en faire la base même de l'aventure ?



Mais la perspective de faire jouer une campagne aussi prenante et aussi cérébrale ne vous parle peut-être pas. Si vous préférez l'action et les scénarios à rebondissements à la façon " Bond, James Bond. ", rien ne vous empêche de concevoir une aventure dans laquelle, comme toujours, de malfaisants milliardaires, sinon fous, du moins très excentriques, cherchent à devenir de malfaisants multimilliardaires en lançant un ultimatum à la planète. Et les PJ, les héros de l'aventure, devront être de la même trempe que ces génies du mal très cinématographiques. Espions, agents secrets et autres millionnaires désoeuvrés en mal de dépaysement sont parfaits pour ce type d'aventure. Les sources d'inspiration en la matière sont légion - revoyez un ou deux *James Bond* ou lisez un Tom Clancy ou un Robert Ludlum.

Et si vous voulez pousser le thème du complot à l'extrême, soit que vous n'ayez pas le temps de concevoir vous-même une longue campagne, soit plus simplement que vous vouliez jouer au second degré, visitez le complexe Alpha du jeu *Paranoïa*, où tout le monde veut la peau de tout le monde, où l'espérance de vie du PJ moyen se compte en minutes et où l'Ordinateur est définitivement votre ami.

Quelle que soit votre ambiance de jeu préférée cependant, on retrouve toujours certains éléments clés dans une campagne axée sur la théorie du complot. Tout d'abord, il faudra que ce soit une vraie campagne car vous ne pourrez pas, en un seul scénario, installer l'atmosphère requise, faire monter la pression et dévoiler petit à petit la véritable portée du complot aux PJ. Ensuite, les joueurs doivent découvrir ce complot sans pouvoir se rendre compte, jusqu'à ce qu'il soit trop tard, de sa véritable nature et de l'importance de ses ramifications. Enfin, le complot doit être parfaitement crédible, au regard de la logique interne de l'univers de jeu considéré, ce qui implique que l'organisation ait un plan bien arrêté, ainsi que les moyens et le personnel nécessaires, pour pouvoir arriver à ses fins. Nous allons passer ces divers éléments en revue et vous livrer de nouvelles façons d'exploiter la paranoïa de vos joueurs, sentiment particulièrement répandu chez les rôlistes aguerris (du moins, ceux que je fais jouer - sans que je n'ai jamais réussi à comprendre pourquoi, vous pouvez me croire !).

NE JAMAIS SE FIER AUX APPARENCES

Le plus difficile, dans une aventure de ce type, est de parvenir à faire mordre les PJ à l'hameçon de l'intrigue, tout en évitant les poncifs de la mission confiée à des inconnus dans une auberge ou du mystérieux coup de fil d'un certain Martin au milieu de la nuit. Ne voyez pas trop grand au départ. Le premier aperçu des préparatifs de l'organisation doit fournir aux PJ suffisamment d'informations pour piquer leur curiosité et leur donner l'impression que l'affaire est moins simple qu'elle n'en a l'air, mais rien de plus. Vous ne voulez évidemment pas que vos joueurs déjouent l'ensemble du complot alors qu'il est simplement en train de se mettre en place.

Si les PJ ne sont ni agents secrets, ni détectives privés, ni journalistes, en bref, si leur profession ne leur permet pas de se lancer dans une enquête sur un événement étrange (un meurtre inexpliqué, un enlèvement ou l'observation d'un aéronef inconnu), il vous faudra les impliquer directement (l'un d'eux à un parent au nombre des victimes ou a été témoin de l'événement en question, même s'il n'en a quasiment rien vu). Soignez particulièrement cet événement, qui constitue l'appât auquel les personnages vont devoir mordre. Il devra se réaliser en un clin d'œil et frapper les esprits pour attirer l'attention des PJ, tout en ayant apparemment une explication simple et logique. Il devra également revêtir une certaine dimension mystérieuse, suggérant l'existence d'autres éléments enfouis, d'autres faits inexpliqués formant un ensemble logique, un ensemble qui justement implique que l'on ouvre l'enquête.

Il s'agira le plus souvent d'un crime, réel ou supposé, comme le meurtre apparemment gratuit d'un éminent chercheur travaillant

EXEMPLES HISTORIQUES

Roswell 1947

Le 4 juillet 1947, si l'on en croit les récits des événements, un O.V.N.I. s'écrase près de la ville de Roswell, au Nouveau-Mexique, tuant ses quatre occupants. Alerté, le shérif de l'endroit en informe à son tour la base aérienne la plus proche. Le 8 juillet, un article de presse confirme qu'il s'agissait d'une soucoupe volante. La nouvelle fut démentie dans les jours qui suivirent, l'O.V.N.I. étant en fait un ballon sonde météorologique. La version officielle de l'incident n'a pas varié depuis.

Les rumeurs et les hypothèses sur le crash de Roswell sont légion et cet événement peut constituer le point de départ de nombreuses campagnes selon la version que vous voulez donner du mystérieux crash de juillet 1947. Par exemple, y a-t-il eu des survivants, contrairement à ce qui a été annoncé ? Si oui, que sont-ils devenus ? Ces extraterrestres sont-ils les mêmes que ceux qui sont responsables d'innombrables disparitions dans le monde ? Existe-t-il dans le désert du Nevada une " zone 51 ", où seraient étudiées des applications technologiques extraterrestres afin de concevoir, notamment, des avions " furtifs " et d'envoyer des missions secrètes sur la Lune ?

Certaines de ces hypothèses sont étudiées dans *Independance Day* et une série américaine mettant en scène deux agents du F.B.I. (et dont la première série vient de sortir à la vente en édition limitée !)

L'assassinat de JFK

Abattu le 22 novembre 1963 à Dallas, Texas, par Lee Harvey Oswald, lui-même assassiné juste après son arrestation par Jack Ruby. Le mystère entourant la mort du 35ème président des États-Unis et l'hypothèse d'une éventuelle implication de la C.I.A. dans son assassinat constituent une source intarissable d'idées pour les MJ. Cet assassinat pourrait constituer le but ultime pour un groupe de conspirateurs ou, à tout le moins, un objectif d'étape. À moins qu'il ne s'agisse d'un " loupé ", du geste fou d'un comploteur ayant pété les plombs, qui risque de réduire tous les plans de l'organisation à néant et de fournir des indices aux PJ.

Si vous avez besoin d'idées pour concevoir une campagne articulée autour de l'assassinat d'un homme politique, revoyez *JFK* d'Oliver Stone, replongez-vous dans la série *XIII*, de Vance et Van Hamme, ainsi que dans la série de suppléments pour *Shadowrun* consacrée aux élections de 2057, tout particulièrement celui consacré à la mort du Président Dunkelzahn.

Le mystère du triangle des Bermudes

Zone de l'Atlantique délimitée par la Floride, les Bermudes et Porto Rico, dans laquelle ont mystérieusement disparu un grand nombre de navires et d'avions, et baptisée ainsi le 5 décembre 1945, date à laquelle six chasseurs de l'US Air Force s'y sont volatilisés par temps clair et alors que les conditions de vol étaient bonnes. La plupart des disparitions ont d'ailleurs eu lieu par temps dégagé ou à proximité d'un port et souvent après un contact radio. Beaucoup d'hypothèses ont été avancées pour expliquer l'absence de débris, les étranges surintensités électriques et les interférences radio.

Dans votre campagne, une zone comme celle du triangle des Bermudes pourrait abriter une installation gouvernementale secrète, le centre de recherches d'un groupe anarchiste ou même une colonie extraterrestre aux buts divers, de la simple présence pacifique à la préparation d'une invasion.

Sociétés secrètes

De nombreuses organisations plus ou moins mystérieuses ont laissé une trace dans l'histoire. Qu'elles l'aient fait comme une comète ou qu'elles existent encore, qu'elles aient eu une influence importante ou anecdotique, leurs activités peuvent servir de base à une campagne contemporaine ou historique. Parmi les plus infâmes, on trouve les Rosicruciens ou Ancien et Mystique Ordre de la Rose-Croix, qui affirment que l'ordre remonte à 1489 avant J.C., ce qui en fait la plus ancienne société secrète occidentale ; l'ordre hermétique de la Golden Dawn, groupe occulte de courte durée mais à l'influence considérable, auquel ont appartenu le poète Yeats et Aleister Crowley ; l'ordre du Temple ou les Templiers, bras armé de l'Église durant les croisades qui dut par la suite faire face à des accusations de sorcellerie et de diablerie ; l'Ordre des Illuminati.

Le secret qui entoure ces organisations, leurs rite ou rituels, souvent considérés comme magiques, la richesse et la renommée de leurs membres et leur souhait de voir aboutir des réformes politiques et religieuses font de ces organisations des adversaires tout désignés pour des PJ un peu curieux.

Pour plus de d'informations sur ces organisations ainsi que d'autres, reportez-vous au jeu *Conspirations* et au supplément *Golden Dawn*, pour *l'Appel de Cthulhu*.



ULTIME RECOURS
Et si, malgré tout cela, l'inspiration ne vient toujours pas et si les idées continuent de vous faire défaut, vous pouvez toujours vous rabattre, en dernier ressort, sur les épisodes des *X-Files* - attention cependant ! il y a de fortes chances pour que vos joueurs les aient vus aussi.

LE COMPTE À REBOURS FINAL
Concevoir un complot d'envergure mondiale, c'est bien beau mais imposez-vous de fixer un terme précis à votre campagne, sous peine de voir vos joueurs s'agacer de ne jamais parvenir à toucher du doigt la vérité, quelle qu'elle soit.

à la mise au point d'un vaccin contre le sida, l'incendie d'un vieil entrepôt ou la disparition inexpliquée d'un homme politique qui ne mâche pas ses mots. Bien que l'affaire semble à première vue inexplicable, la découverte d'un indice viendra rapidement l'élucider, à la satisfaction générale. Des traces de crack suggèrent que le meurtre a été commis par un junkie en mal de dope, les restes d'un vagabond et des cendres de cigare laissent penser qu'il s'agit d'un incendie accidentel et le politicien enlevé réapparaît quelques jours après son enlèvement dans une forme éblouissante. Mais on va finir par se rendre compte que " quelque chose " cloche dans ces dossiers, apparemment aussi vite ouverts que refermés. Selon le rapport balistique, le scientifique a été tué de trois balles tirées par une arme munie d'un silencieux ; la précision des impacts ne colle pas avec l'hypothèse du junkie en manque. Si l'on creuse un peu, on découvre que la victime a travaillé tard ces derniers temps, mais que pourtant ses travaux n'ont pratiquement pas avancé. Idem pour l'entrepôt, dont un examen approfondi révélera d'étranges éraflures sur le sol, qui mèneront à la découverte d'une salle de réunion dissimulée sous l'entrepôt. Depuis combien de temps est-il réellement abandonné ? Et notre homme politique n'apparaît plus aussi déterminé que par le passé : on pourrait même penser qu'il ne s'agit pas du même homme...

Ce ne sont là que quelques pistes de départ, tournant toutes autour de l'idée que les choses ne sont jamais aussi simples qu'elles n'en ont l'air a priori. Si le scientifique assassiné est un ancien collègue ou un professeur de l'un des PJ, si le vagabond retrouvé mort dans le hangar est un parent qui a subi de durs revers de fortune et si la femme du politicien enlevé est une vieille amie, voire une conquête, les PJ se sentiront directement concernés et la campagne pourra commencer. En associant ainsi l'événement qui va tout déclencher à la vie de l'un des PJ, non seulement vous suscitez leur intérêt, mais vous leur donnez en outre une raison de mener la campagne à son terme.

Il vous faudra les impliquer directement : l'un d'eux à un parent au nombre des victimes ou a été témoin de l'événement en question, même s'il n'en a quasiment rien vu.

Car ce n'est pas le genre de campagne dans lequel vous pouvez vous contenter de diriger les joueurs, de tirer de temps en temps une rencontre aléatoire et de laisser les PNJ faire tout le boulot. Les joueurs doivent se sentir véritablement impliqués pour entrer dans la campagne, ne pas relâcher la pression avant d'avoir éclairci le mystère que vous leur avez concocté et rassembler toutes les pièces du puzzle pour leur propre satisfaction intellectuelle. Car c'est uniquement au prix de cette attention et de cette implication de tous les instants que vous commencerez à sentir sourdre la paranoïa, la peur et le trouble véritables qui rendent ce type de campagne si spécial.

TOUJOURS IDENTIFIER CLAIREMENT L'ADVERSAIRE

Mais avant même de pouvoir donner le coup de départ de votre campagne, vous devez planter un décor crédible. Après avoir choisi le système de jeu et l'ambiance de l'aventure, il vous faut désigner l'ennemi à défaire, qui sera une organisation si insaisissable, si retorse et si résolument déterminée qu'elle ne laissera rien, ni personne, entraver le bon déroulement de ses plans (qui, en général, sera assez différente de la coordination estudiantine préparant une manif, de tous les points de vue). Le complot ensuite. Pour avoir un impact suffisant sur votre campagne, il doit en lui-même pouvoir modifier radicalement le cours de cette dernière et pour que les PJ veuillent le faire capoter, ils doivent avoir beaucoup de choses à perdre. Mais le complot, pour mériter son nom, doit aussi avoir de bonnes chances de réussir, évidemment.

Pour commencer, il vous faut déterminer la nature de l'organisation dont les plans machiavéliques servent de fondements à votre cam-

COMPLOT SUR PELLICULE
De nombreux films, notamment de science-fiction, reposent sur la théorie du complot. Vous trouverez des éléments exploitables dans *l'Invasion des profanateurs de sépultures* (l'original et les deux remakes), la série *le Prisonnier, Strange days, Total Recall* et *Usual Suspects.*

LES HOMMES EN NOIR
C'est l'année prochaine que sortira *Men in Black,* un film parodique mettant en scène deux agents secrets aux prises avec un terroriste extraterrestre plein de vitalité. C'est West End Games qui éditera le jeu de rôles inspiré du film.

pagne. Elle devra être suffisamment puissante pour manipuler les gens sans qu'ils s'en rendent compte, avoir soif d'étendre son influence et disposer des moyens qui lui permettront d'y parvenir.

Les informations, le budget et les moyens dont disposent les services secrets (C.I.A., ex K.G.B., etc.) certains bureaux ministériels et quelques unités d'élite de l'armée permettent d'en faire de redoutables adversaires dans un univers contemporain. Dans un monde futuriste proche, tout particulièrement dans un univers cyberpunk, cadre idéal pour ce type de campagne, ce seront les mégacorpo qui reprendront le rôle (dont la littérature de science fiction a mis clairement en lumière l'influence considérable qu'elles exercent, aujourd'hui déjà, sur notre vie quotidienne - cf. à ce propos *Blade Runner*, de Philip K. Dick, et l'œuvre de William Gibson). L'histoire elle aussi regorge d'exemples de sociétés secrètes et de cultes aux desseins cachés : pour les rendre plus dangereux encore (si besoin est !), ajoutez-leur la sorcellerie et les démons propres aux univers d'heroic fantasy ou d'horreur contemporaine de jeux comme *Warhammer*, *l'Appel de Cthulhu* ou *le Monde des Ténèbres.*

Forcez-les à fuir, incendiez leur maison, piégez leur voiture, assassinez leurs amis.

Selon la nature de votre campagne, ce ne sont pas les mêmes organisations qui seront sur le devant de la scène. Dans un monde très marqué par la religion, des personnages comme le cardinal de Richelieu ou Toth-Ammon auraient la puissance et l'aura nécessaires pour camper de redoutables ennemis, tandis que leur réputation et leur autorité les mettraient à l'abri des accusations d'individus aussi méprisables que les PJ. Ailleurs, des génies du crime, comme Moriarty ou le Caïd, pourraient user de leur influence et de leur richesse pour saper les fragiles fondements de la société. Enfin, l'espèce d'engouement obsessionnel actuel pour tout ce qui est extraterrestre pourrait bien devenir plus tangible si demain la Terre était envahie par des extraterrestres capables de changer de forme ou de contrôler les esprits, tels les infâmes profanateurs de sépulture dans le film du même nom.

Un complot peut prendre des formes très variées, même si le plus fascinant et le plus inquiétant reste sans doute celui qui parvient à gangrener le pouvoir en place. Imaginez un politicien blanchi sous le harnais qui appartiendrait aussi à un groupuscule anarchiste ou le P.D.G. d'une puissante corpo qui, en manipulant les membres du gouvernement, pourrait influencer directement certains aspects de la politique d'un pays. N'allez toutefois pas jusqu'à truffer votre campagne de complots et de sous-complots. Vos joueurs croient désormais que le monde entier est à leurs trousses et qu'ils ont des ennemis dans chaque rue et dans chaque service ministériel ? c'est parfait, même si ce n'est pas vrai. Et même si ça l'est, ces " ennemis " peuvent parfaitement œuvrer, sans le savoir, dans le même but et sous les ordres des mêmes chefs. À moins que vous ne vouliez transformer votre campagne en une gigantesque farce Paranoïa-que, dans laquelle chaque PNJ participe à un complot et veut y entraîner tous ceux qu'il croise.

Même si, au départ, les PJ seront bien incapables d'identifier ceux qui tirent les ficelles du complot, ne négligez pas les membres les plus influents de l'organisation, ni les gens qui bossent pour eux. Du généreux bienfaiteur au politicien véreux en passant par le grouillot quantité négligeable, chacun aura ses propres raisons de participer au complot, que ce soit la cupidité, l'ambition aveugle, une conviction idéologique ou la peur. Divisez vos comploteurs en deux groupes : ceux dont les joueurs peuvent espérer se débarrasser et ceux dont ils vont heureusement faire échouer les plans, mais qu'ils ne verront jamais. Vos joueurs auront ainsi des adversaires tangibles qu'ils vont apprendre à connaître et à détester, des " cerveaux "dont ils vont essayer de contrecarrer les projets diaboliques, sans pour autant élucider l'ensemble du complot.

TOUJOURS SAVOIR TENIR SA LANGUE

Chaque organisation aura mille et une activités différentes, mais toutes seront mues par un credo basique : la volonté d'aller à l'encontre des idées qui prévalent dans le monde. Une nouvelle fois, le style de votre campagne, ainsi que la nature et l'effectif de l'organisation concernée détermineront pour partie les objectifs qu'elle s'est assignée, dont vous trouverez quelques exemples ci-dessous.

Devenir riche est sans doute la motivation la plus basique, que l'on complote pour enrichir un quarteron d'individus ou pour alimenter les caisses d'un État. Les membres d'une telle organisation ne souhaitent changer le monde ni en bien ni en mal, ils veulent juste améliorer leur condition sociale. Évidemment, dans un univers où l'argent est synonyme de pouvoir, cette richesse leur ouvrira certainement de nouvelles perspectives. Bien qu'elles tentent parfois de dissimuler leur véritable but derrière quelque cause politique ou théologique, ne vous trompez pas, ces organisations ne veulent qu'une seule chose : un gros paquet de cash.

Accroître son influence politique, en visant peut-être à terme la domination mondiale, est également une option répandue, même si les organisations les moins ambitieuses se contenteront d'un peu d'agit-prop ou de renforcer une position existante. Les groupes de ce type croient, sans doute très sincèrement, que leur idée de la société parfaite ne peut que conquérir le monde, au bénéfice du plus grand nombre qui plus est. Qu'ils soient capitalistes, communistes, fédéralistes, utopistes ou intégristes, les membres de ces groupes, tous très dangereux, sont animés par une foi inébranlable, qui les rend inflexibles et souvent suicidaires dans leur conviction. Ils sont prêts à tous les sacrifices pour parvenir à leurs fins et n'hésiteront pas à balayer les éventuels obstacles qui peuvent entraver le bon déroulement de leur plan.

Renverser le gouvernement et faire régner l'anarchie est un objectif classique des adeptes d'entités du chaos et autres forces paranormales. Les barons du crime international pourraient également

LA VÉRITÉ EST SÛREMENT QUELQUE PART PAR LÀ

CONSPIRATIONS Ce jeu de rôles à l'originalité incontestable vous mènera au bord de la réalité objective, dans le monde ténébreux des peurs, des névroses, des fantasmes et des illusions humaines, au cœur de la folie, du danger et de l'étrange. Vous ferez face à toute une palette d'expériences décadentes, malsaines et perverses, organisées et calculées pour vous glacer le sang et changer à jamais votre vision du monde. Un must !

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY Les PJ y défendent l'Empire contre les machinations de zélateurs du chaos, dont les buts sont aussi divers que déclencher des guerres, provoquer des massacres, semer la confusion et faire s'écrouler la société. L'univers médiéval / Renaissance fantastique de *Warhammer Fantasy* est l'un des plus intéressants et des mieux conçus, sur fond d'ambiance glauque à souhait dans laquelle la relative faiblesse des PJ rend la menace chaotique encore plus irrésistible. Si la campagne de *l'Ennemi Intérieur* précipite directement les PJ au cœur de la menace chaotique, le scénario intitulé *le Pouvoir derrière le trône* est bien plus intéressant pour les MJ qui souhaitent concevoir une campagne axée autour de la théorie du complot. Il s'agit en effet d'une aventure difficile mais gratifiante, dans laquelle se croisent une pléthore de personnages, et centrée autour d'une intrigue directrice ouverte reposant en grande part sur les actions des PJ qui les mettra aux prises avec un redoutable " gourou " au statut particulièrement élevé.

profiter du désordre régnant dans la police et de la rapide désagrégation de la société. Idem pour des envahisseurs extraterrestres se voyant déjà maîtres de la planète, à moins que, si la patience n'est pas leur fort, ils ne préfèrent tout simplement l'annihiler.

En elles-mêmes, ces motivations ne sont pas forcément malveillantes, bien que le mystère qui entoure les organisations qui les nourrissent et les moyens souvent radicaux qu'elles emploient pourraient faire croire le contraire. De même, tous les comploteurs ne sont pas intrinsèquement mauvais, et beaucoup croiront en toute sincérité pouvoir créer une société égalitaire à l'échelle du globe ou que les progrès en génie génétique auxquels ils sont parvenus profiteront, en fin de compte, à l'ensemble de l'humanité. Ils ne seront en rien différents des gens " normaux " (ils ne ressembleront jamais à des fous mégalomaniaques notamment). Ils considèrent simplement que la fin justifie toujours les moyens et disposent du pouvoir et du potentiel nécessaires pour donner vie à leurs rêves.

TOUJOURS CONTRÔLER L'INFORMATION

Afin d'avoir suffisamment de prise sur le monde dans lequel se déroule votre campagne, les membres votre société secrète devront être issus de toutes les catégories sociales. La grande majorité d'entre eux n'aura naturellement qu'une idée très vague des buts réels de l'organisation et sans doute peu, voire pas d'informations sur les moyens qu'elle a mis en œuvre pour parvenir à ses fins. Certains, brutes sanguinaires malfaisantes, tueurs professionnels et espions auxquels les PNJ vont se heurter de front, participeront directement aux activités de l'organisation tandis que d'autres seront " en sommeil ", attendant tranquillement le jour où ils pourront apporter leur pierre à l'édifice du complot.

Ce sont sans doute les premiers PNJ que les personnages vont rencontrer. Ces membres, qui en savent juste assez pour accomplir la tâche spécifique qui leur est assignée, pourront fournir aux PJ certains éléments utiles ou les lancer sur des fausses pistes. Chargés d'exécuter les sales boulots de l'organisation, ce sont des boucs émissaires tout désignés, les pions qu'elle sacrifiera si quelque chose devait mal tourner.

Grâce aux éléments recueillis à l'occasion d'incidents antérieurs, aux renseignements fournis par des informateurs et à leurs propres déductions, les PJ vont rassembler petit à petit suffisamment d'informations pour percer à jour une partie du complot. C'est en tentant ensuite de remonter jusqu'à son origine qu'ils se heurteront à tout instant à de nouveaux obstacles - chaque réponse soulèvera une douzaine de nouvelles questions et plus ils creuseront, plus ils s'exposeront.

Le contrôle de l'information est le nerf de la guerre moderne et l'organisation aura besoin de contacts dans les médias si elle veut avoir la moindre chance de réussir. Les enquêteurs impétueux vont devoir faire marcher leur cerveau : un " loupé " ou le sacrifice d'un membre pour en protéger un plus important va peut-être forcer l'organisation à mettre en place un nuage de fumée médiatique. Toute tentative de manipulation des médias est susceptible d'attirer l'attention des personnages et leur fournir des éléments décisifs, s'ils savent éviter le piège de la désinformation qu'on leur tend. Si les PJ ont besoin d'un petit coup de main, exploitez les erreurs et les tentatives grossières que fait l'organisation pour les couvrir (un document abandonné sur les lieux d'un crime manifestement contrefait ou un témoin capital raté par un assassin trop sûr de lui).

De temps en temps, l'organisation aura besoin de plus d'argent, d'armes ou tout autre équipement vital. Si ses contacts ne peuvent les lui fournir, elle devra recourir aux services d'agents extérieurs, ce qui empêchera toute mise en relation de leur vol avec l'organisation. Et une nouvelle fois, les PJ risquent de trouver des éléments intéressants sur les lieux du forfait.



Mais tôt ou tard, un PJ plus malin que les autres va percer à jour les plans de l'organisation, qui devra alors l'empêcher de nuire au bon déroulement de ses plans. En le faisant chanter si nécessaire : après tout, il a sûrement quelque chose de pas très avouable à son actif et c'est un moyen bien pratique de financer ses activités. Mais c'est risqué : mieux vaut peut-être l'enlever purement et simplement. L'organisation est peut-être à court de cobayes pour ses expérimentations ou d'organes frais. Si vous le pouvez, remplacez le PJ kidnappé par un sosie (c'est très utile s'il s'agit d'un sénateur en vue ou d'un concurrent en affaires).

L'organisation peut même aller, si elle dispose de la technologie adéquate, jusqu'à modifier, voire effacer une partie des souvenirs du membre qui s'est fait prendre. C'est propre, fiable et le pauvre niais ne saura même pas que vous le manipulez, jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Vous pouvez également enlever un PJ, le conditionner, puis le relâcher comme si de rien n'était. C'est-à-dire, jusqu'à ce que les autres personnages s'aperçoivent qu'il a oublié certains événements, qu'il ne sait plus faire ce qu'il fait depuis des années et qu'il est pris d'une brutale frénésie meurtrière dès que l'on prononce le mot " messerschmidt ".

Tout cela vous semble un peu compliqué ? Éliminez donc tous les risques. Si tel ingénieur refuse de construire la super-arme dont l'organisation a besoin, emmenez-le faire un tour au sommet d'un gratte-ciel ; si tel journaliste refuse de lâcher son sujet, coulez-lui un imper en béton à sa taille. Et si ce sont des amis des PJ, encore mieux. Mais il n'y a aucune raison de réservez ces méthodes un peu expéditives aux seuls PNJ. Faites clairement comprendre aux joueurs que la vie de leurs personnages est en danger. Forcez-les à fuir, mettez-leur quelques assassins très consciencieux aux fesses, incendiez leur maison, piégez leur voiture (" Oh non ! Pas ma BMW ! "), assassinez leurs amis et torturez leur poisson rouge. Montrez-leur que vous ne plaisantez pas. C'est un peu salissant, mais les morts ne parlent pas. Assurez-vous toujours que rien ne permet de remonter jusqu'à l'organisation.

L'aspect le plus important du complot est sans doute ce que vous allez en révéler aux joueurs et à quel moment. La vitesse à laquelle va se dérouler la campagne déterminera la tension que vous serez capable de supporter. En jetant en pâture à vos joueurs des opérations préparatoires intermédiaires, vous leur permettrez de découvrir de nouveaux aspects du complot, d'en contrecarrer la réalisation sans qu'ils puissent pourtant en empêcher complètement l'exécution. Vous les abandonnerez à leur sentiment - bien fugace - de victoire, tout en leur réservant encore suffisamment de surprises pour qu'ils continuent un peu à se creuser la cervelle. Levez le pied chaque fois que vous le pouvez et offrez leur une petite distraction sous la forme d'une " aventurette " peu dangereuse en marge de la campagne. Une diversion peut également susciter chez les joueurs un extraordinaire sentiment de soulagement et d'auto-congratulation qui ne demande qu'à être exploité par un MJ retors. Notamment si cette diversion intervient juste après l'arrestation par les PJ d'un membre de l'organisation qu'ils croient important, alors qu'il s'agit en réalité d'un sous-fifre.

AVEC DES AMIS COMME ÇA...

Vos joueurs vont donc devoir se battre tout seuls jusqu'à la fin. Au départ, ils n'auront pas la moindre idée de ce qui se passe, et plus ils avanceront, plus ils se rendront compte qu'ils ne savent rien en fait. À tel point qu'ils songeront peut-être à baisser les bras s'ils sentent qu'ils sont dans l'impasse et que quoi qu'ils fassent, ils n'auront jamais aucune prise sur les événements.

Ils vont donc avoir besoin d'un petit coup de main de temps à autre, d'un contact dans l'organisation qui va pouvoir leur fournir les informations qu'ils n'ont pas, de leur dire où guider leurs pas et quand ils font fausse route. Mais cette aide sera forcément limitée. Leur contact aura besoin de protéger son identité, s'il ne veut pas être découvert. Et n'oubliez jamais que dans une campagne de ce type, les PJ ne peuvent même pas faire confiance à leurs amis les plus proches.

Pourquoi cette personne offre-t-elle son aide ? Comment est-elle arrivée jusqu'aux PJ et quel gage de confiance a-t-elle fourni ? Qu'espère-t-elle en échange de son aide, si elle souhaite quelque chose ? Bien sûr, elle risque sa vie à chaque contact avec les PJ, mais jusqu'où est-elle prête à aller ? Elle aussi a forcément un but précis, mais quel est-il ? Elle pourrait de fait bosser pour ceux d'en face et faire de la désinformation auprès des PJ. Tout est envisageable.

Il pourra s'agir d'un informateur régulier, d'un contact sur lequel les PJ peuvent compter, jusqu'au moment où il est percé à jour et passe par pertes et profits. De nombreux anonymes pourront aussi les aider ponctuellement, leur livrant une information vitale, selon eux, soustraite sans doute au péril de leur vie. Mais ces informateurs sont-ils vraiment fiables et comment être sûr qu'ils n'ont pas été suivis ? Vont-ils, en échange de l'information, demander la protection des PJ ou bien est-ce qu'une simple sac de voyage plein de billets usagés leur suffira ? Les PJ devront se demander pourquoi tant de gens sont prêts à leur prêter main forte. Et se souvenir du premier commandement de tout enquêteur paranoïaque : ne faites confiance à personne.

LES ULTIMES SOUBRESSAUTS DE LA BÊTE...

Arrivera un moment où vos joueurs penseront avoir suffisamment d'informations pour déjouer le complot que vous leur avez concocté avec tant de soin. Mais avant de leur laisser le champ libre, réfléchissez à la conclusion que vous souhaitez donner à votre campagne. Si vos joueurs se satisferont d'avoir rassembler toutes les pièces du puzzle à l'issue de la campagne, leur réussite vous laissera un sentiment de vide. Vous avez bossé dur pour mettre sur pied un complot retors et, bien que vous ayez toujours su que vous alliez perdre à la fin, une victoire à la Pyrrhus vous aurait suffi.

Fort heureusement, la logique est de vôtre côté. Combien y a-t-il de chances pour que tous les membres clés d'un conglomérat de sociétés ou d'une officine gouvernementale tombent d'un seul coup ? Très peu, je dirais. N'est-il pas alors raisonnable de penser qu'une bonne partie de ces membres, dont les plans ont été sévèrement mis à mal par les PJ, courent toujours et qu'ils ont encore de nombreux sympathisants à leur cause ? Bien sûr que si. Certains d'entre eux feront les frais du grand nettoyage de printemps qui va suivre l'échec du complot et l'arrestation de certains membres importants de l'organisation, mais aussi minuteux soient-ils, d'autres échapperont au coup de filet, des comploteurs dont ils ignoreront tout, mais qui eux les connaîtront. Vos joueurs pourraient même se rendre compte que leur victoire est trop belle pour être vraie. Mais peut-être n'en auront-ils pas le temps.

Laissez donc vos joueurs savourer leur heure de gloire, ils la méritent sûrement. Mais consolez-vous : ils ont certainement oublié quelque chose et l'organisation qu'ils pensent avoir décapitée pourrait bien renaître de ses cendres. Et devinez qui seront les premiers dans le collimateur ?

Paul White
(Traduction : Guillaume DELAFOSSE)

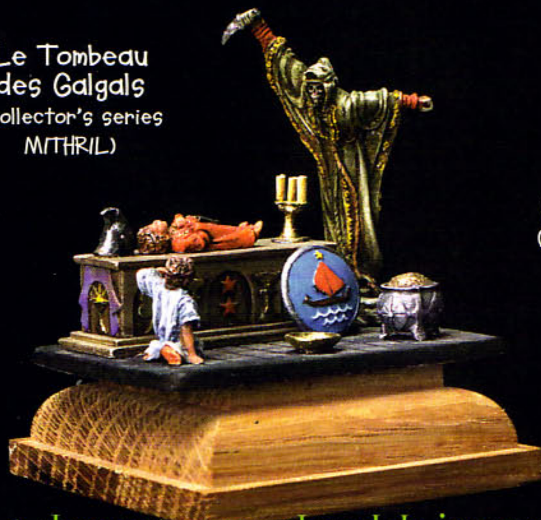
OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

Abonnez-vous et recevez en cadeau

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **backstab** + votre cadeau au prix de **175 Francs** France et DOM TOM uniquement soit un numéro **gratuit** !

Offre valable jusqu'au 15 juin 1997

l'une ou l'autre de ces saynètes* offertes par Prince August



Le Tombeau des Galgals (Collector's series MITHRIL)



Isildur aux Champs d'Iris (Collector's series MITHRIL)

* livrée non montée et non peinte

ABONNEMENT ÉTRANGER : 200 FF / One year subscription 40 $ US.

backstab N°4 : chez votre marchand de journaux le 28 juin 1997 / 104 pages / 35 FF







FORMIDABLE ! Avec ce bulletin je peux m'abonner si je veux, et commander le numéro ! de **backstab**. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avant le 15 juin 1997 (cachet de la poste faisant foi) avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : **backstab** 175, avenue Jean Jaurès 75019 Paris

☐ **OUI, je m'abonne** .... **175 FF (ou 200 FF pour l'étranger)**
et je choisis mon cadeau : ☐ **Isildur** ☐ **Le Tombeau des Galgals**

☐ Je commande le **numéro 1** .... **35 FF (40 FF pour l'étranger)**
☐ Je commande le **numéro 2** .... **35 FF (40 FF pour l'étranger)**

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code postal : ______ Ville : ______ Pays : ......

Age : ...... Profession* : ...... Téléphone* : ......

Quels sont vos jeux préférés* : ......

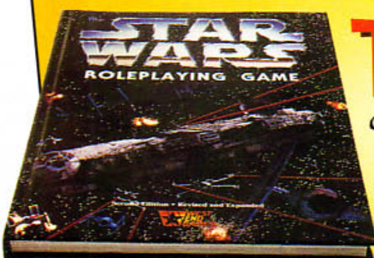
Signature obligatoire : *(Des parents pour les mineurs)*

*facultatif



Les Jeux Du Bimestre

Le Poignard d'Or



Tous les deux mois, lors d'une nuit sans lune, les rédacteurs de backstab s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Un seul poignard d'or. Cette distinction que le monde entier nous envie est descernée à la nouvelle édition de :

"STAR WARS"



Les scores

Pour obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi longtemps que tu le désires.

Score 10/10	Produit parfait. Top robotouffe tu mutes dans ton slop.
Score 9/10	Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'
Score 8/10	Très bon produit. Oui... oh oui...
Score 7/10	Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
Score 6/10	Assez bon produit. Wizz !
Score 5/10	Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
Score 4/10	Produit très moyen. Blurp...
Score 3/10	Mauvais produit. De dos et dans le noir.
Score 2/10	Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
Score 1/10	Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Les icônes

Les icônes de **backstab** tu adoreras.
Car grâce à eux, tu te repéreras.
Yoda – 6:4


Wargames


Jeux de rôles


Jeux de cartes


Jeux vidéos


Jeux de dés


Scénarios et suppléments


Jeux de plateau et jeux de combat avec figurines

Index

Tous les jeux critiqués bien rangés dans l'ordre.

Les rédacteurs

Si l'art est difficile,
la critique l'est plus encore.



Les rédacteurs qui travaillent pour *backstab* essayent toujours de tendre vers un maximum d'objectivité dans la présentation qu'ils font des produits, ainsi que dans les jugements qu'ils portent. Malgré cela, il leur est bien évidemment impossible de faire totalement abstraction de leurs goûts et préférences en matière de jeux.

Voici donc une rapide présentation des principaux membres de l'équipe, en espérant que cela vous permette de repérer plus rapidement les signatures avec lesquelles vous avez des affinités ludiques, et les autres...

- **Arnaud Bailly** : wargameur confirmé, mais aussi grand amateur de jeux de plateau, le général de brigade Bailly ne délaisse pas pour autant le jeu de rôles, avec une préférence certaine pour les univers historiques.

- **Ben** : le backstab's big boss aime le jeu pour le jeu. Il joue à tout pourvu qu'il n'y ait pas trop de hasard et que ce ne soit pas un wargame, mais pas avec n'importe qui, l'essentiel, quel que soit le jeu pratiqué, étant la convivialité et la franche camaraderie. La preuve, il déteste perdre.

- **CROC** : comment mieux présenter notre auteur national qu'en rappelant son impressionnante ludographie : Bitume, Animonde, INS / MV, Heavy Metal, Bloodlust, Stella Inquisitorus, Scales, Nightprowler et Intervention Divine. Ajoutons à cela qu'il aime également beaucoup titiller le joystick et pousser des figurines sur une nappe en feutrine verte.

- **Lord Winfield** : le ludologue éclectique par excellence. Il connaît tout, joue à tout, aime tout. Retenons toutefois que ses choix vont fréquemment vers les jeux méconnus ou peu pratiqués et que, comme son pseudo l'indique, il lit Shakespeare dans le texte comme pour de rire.

- **Stéphane Bura** : rôliste surtout, il dévore absolument tout ce qui est publié dans le monde en matière de JdR depuis plus de 15 ans. Son petit coeur bat pour les jeux dans lesquels le système sait se faire oublier au profit de l'histoire et qui créent des émotions ludiques nouvelles.



- **Thibaud Béghin** : l'intello du groupe. Il aime avant tout les jeux compliqués, non pas tant au sens des règles, que des problématiques et des opportunités ludiques que le jeu propose. Voilà sans doute pourquoi ses personnages préférés sont fourbes, calculateurs et retors. Ne crache pas sur un bon jeu de plateau ou un jeu de cartes.

- **Timbre Poste** : le spécialiste incontesté des jeux de cartes, mais aussi un rôliste confirmé, dont les préférences vont "aux jeux d'ambiance où il y a de l'action", doublé d'un accro du jeu de plateau. Le joueur le plus acharné de toute l'équipe, il peut passer plusieurs semaines enfermé dans sa chambre avec un sac de dés et un Mille Bornes.

ATLANTYS

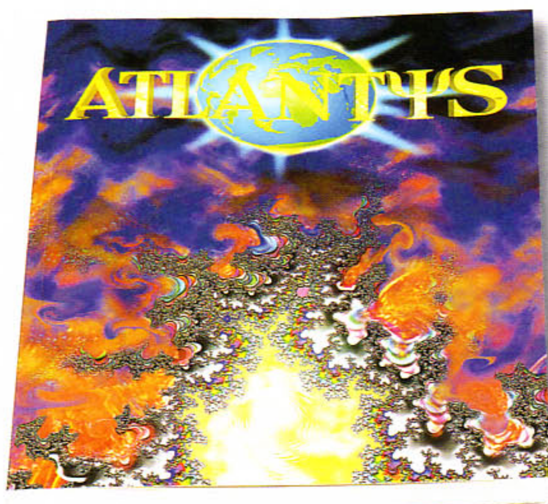
Les justiciers de l'Âge d'or

Jeu de rôles
d'anticipation fantastique
édité par Sans Peur et Sans Reporche



239 F

Dispo



Les cycles cosmiques donnent une chance à l'humanité de se relever de la pire catastrophe qu'elle ait jamais subie. Les joueurs, récipiendaires de pouvoirs extraordinaires, sont destinés à être les instruments de cette renaissance. Mais seront-ils assez forts pour imposer l'Ordre, la Justice et la Paix dans le système solaire ?

L'Apocalypse est pour hier

On s'en doutait, " ça " devait mal finir. Ce qui devait arriver arriva et la Guerre Totale éclata en 2066 pour durer un siècle, ravageant la planète, les colonies spatiales et leurs habitants. Elle se serait sans doute prolongée indéfiniment si les abus subis par la Terre n'avaient pas provoqué une catastrophe écologique sans précédent : ce fut le Déluge. L'axe de rotation de la planète s'inclina de quelques degrés, provoquant des bouleversement tectoniques et la fonte des pôles et contribuant à détruire les rares vestiges de civilisation qui avaient survécu à cent ans de guerre.

La surface de la Terre a changé : le niveau de la mer a monté, des terres se sont effondrées dans les profondeurs et deux nouveaux continents sont apparus, Atlantys et Mû.

C'est sur Atlantys qu'apparut l'Oracle, une femme dotée de pouvoirs étranges, qui prédit le renouveau de l'humanité. Mais il faudrait bosser dur pour y arriver.

> "C'est sur Atlantys qu'apparut l'Oracle, une femme dotée de pouvoirs étranges, qui prédit le renouveau de l'humanité. Mais il faudrait bosser dur pour y arriver."

La roue tourne

Car les ravages de la Guerre Totale et du Déluge marquent la fin d'un monde et le passage de l'humanité à une période de renouveau. C'est l'Ère du Verseau, le temps de la reconquête de l'Éden, de la redécouverte de la paix. C'est aussi le début de l'Âge d'Or où les anciens pouvoirs oubliés, détenus par les premiers Atlantes - les Arts Aïsthésiques - redeviennent plus facilement accessibles aux hommes. Bientôt six sages atteignent l'Ataraxie, un état de conscience cosmique ultime (on les appelle alors les Adamystes). Sur Atlantys, leurs Disciples vont fonder des Écoles pour propager leur message et redonner un semblant de sens à l'humanité.

Bon. Si pour vous le new age c'est une poignée de mystiques drogués vêtus de tuniques bariolées, cette description doit vous faire penser qu'*Atlantys* est un jeu des plus craignos. Il emprunte en effet largement à l'imagerie new age - le zodiaque, les gourous, etc. - et sa couverture est pleine de couleurs bariolées. Pourtant, ça vaut le coup d'aller voir un peu plus loin.

Might makes right

Selon l'Oracle " la volonté du plus juste est la loi du plus fort " et, ma foi, ça sonne pas trop new-age.

Les joueurs incarnent des Licteurs, l'élite des six Écoles suivant les principes des Adamystes. Réunis en équipes réduites, ils sont envoyés en mission sur Terre ou dans le système solaire pour rétablir l'Ordre, la Justice et la Paix.

Quand je parle d'élite, je ne rigole pas. Le système de création donne naissance à des personnages très compétents et bardés de pouvoirs. De plus, les Atlantes sont les seuls à avoir poursuivi la recherche technologique - en dépit de leur doctrine très spirituelle - et disposent de gadgets high-tech qui font un bon matériel de mission.

Les Licteurs agissent à la fois comme ambassadeurs de la nation atlante, ayant donc tout le poids d'une civilisation magiquement et technologiquement très avancée, mais également, quand la situation l'exige, comme de véritables commandos idéologiques, entre James Bond et Torquemada...

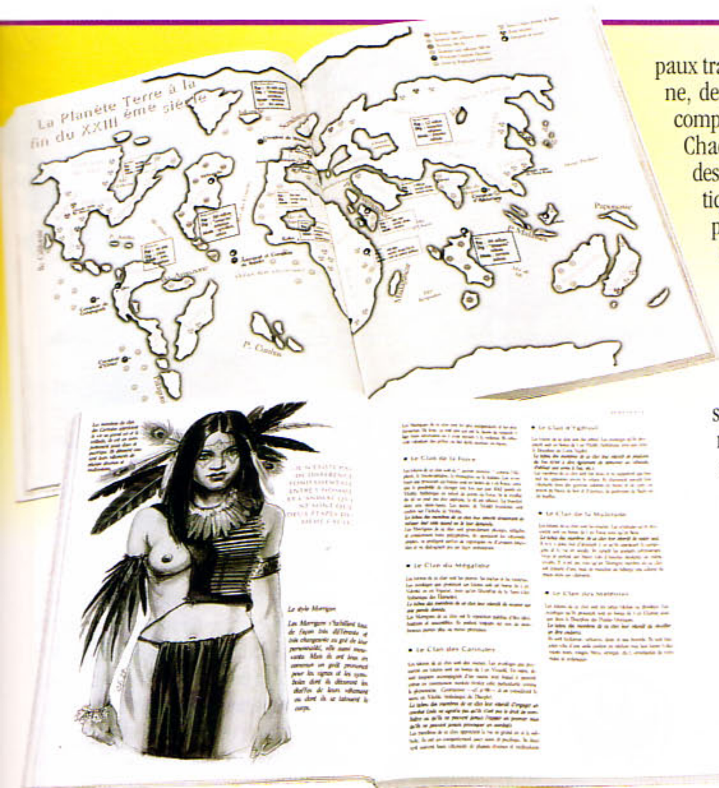
Atlantys n'est donc vraiment pas un manifeste new age.

Ordre ? Justice ? Paix ?

Décidant de répondre aux demandes d'aides des opprimés, au "devoir d'ingérence", les Atlantes se sont attelés à rétablir l'Ordre, la Justice et la Paix dans le monde connu.

Mais si ces concepts peuvent vous sembler relativement clairs, chaque École de pensée en a une interprétation très personnelle.

Les Licteurs peuvent intervenir partout dans le monde et les pages qui décrivent ce dernier donne bien l'ampleur de leurs possibilités. Rien que la Terre est divisée entre une foule de Seigneurs de la Guerre plus ou moins destroys, les Océanides mutants qui ont colonisé les fonds marins et surtout Mû, la rivale guerrière que sa volonté hégémonique oppose sans cesse aux Atlantes. L'humanité extra-terrienne est elle répartie en quatre grands groupes : les Luniens



paux traits de caractère -, de l'origine, de l'École et des formations complémentaires.

Chaque étape permet d'investir des points dans des caractéristiques, des compétences ou des pouvoirs différents.

Une dernière caractéristique est le Karma. Servant de "points d'héroïsme" (pour modifier les tirages de dé), il comptabilise également l'intégrité du personnage. Avoir un haut Karma - on en gagne en suivant ses préceptes et en accomplissant des missions - permet de se réincarner avec la plupart de ses souvenirs (plutôt qu'en fourmi ou en plante). Un Karma bas - on en perd en ne respectant pas son caractère ou les règles de son École, et surtout en tuant des personnages au Karma positif - risque de vous faire exclure de l'ordre des Licteurs. Les règles de réincarnation sont pour l'instant des plus succinctes, aussi espère-t-on que des suppléments futurs permettront de concevoir des campagnes sur plusieurs siècles.

dont la mentalité pionnière s'accomode mal du protectorat atlante, Mars le dernier bastion de la cyberculture que dirige une entité virtuelle, la ceinture d'astéroïdes qu'exploitent avec autant de violence les corporations mafieuses et les pirates de l'espace, et enfin Jupiter où s'est établie une communanuté de scientifique d'inspiration très soviétique...

En lisant ces pages, une foule d'idées de scénars et d'ambiances viennent à l'esprit du maître de jeu le plus difficile : il y en a vraiment pour tous les goûts.

D12

Le système de simulation n'est pas complexe. C'est une variante de la formule classique (niveau de compétence / seuil de réussite / marge de réussite) saupoudrée d'une poignée de modificateurs en fonction de la difficulté. L'originalité vient de l'utilisation du dé à 12 faces, zodiaque oblige.

Un personnage est construit sur la base d'une répartition de points, en plusieurs étapes : le choix du signe astral - qui permet de déterminer ses princi-

Un jeu différent

Pour qu'un nouveau jeu m'intéresse, il faut qu'il propose au moins une innovation.

Atlantys fait bien son boulot de présenter un monde post-cataclysmique, légèrement cyberpunk et magique avec plusieurs trouvailles sympa (comme les disciplines aïsthésiques du végétal et de la radiesthésie ou les styles vestimentaires liés aux Écoles). Mais là où il innove surtout, c'est sur le type de situations dans lesquelles vont se trouver les joueurs.

Les Licteurs ne sont pas des aventuriers résolvant des intrigues ou abattant des monstres. Ce sont les champions plénipotentiaires d'un empire cosmique et les représentants du bon droit. S'ils vont quelque part, tous les personnages réagiront à leur présence et non le contraire. Ils seront l'enjeu d'alliances, la cible de complots et les garants de la réputation des Atlantes.

De plus, comme les Adamystes sont omniscients, on est sûr que leur mission sera toujours importante. Un cocktail de *Judge Dredd*, de *Stella Inquisitorus* et de *Star Trek* (pour la Fédération), mais en nettement plus baba-cool. Prenez bien soin d'avoir un groupe hétérogène (composé de Licteurs de différentes Écoles) pour faire monter la sauce au maximum.

Ne vous laissez pas abuser par les titres de section ronflants - mon seul gros reproche - et jetez-y un oeil. Vous pourriez bien y trouver de quoi jouer pendant 65 000 ans.

Stéphane Bura

Les Écoles

La société atlante est dirigée par six Écoles enseignant chacune les Arts Aïsthésiques ainsi que leur propre philosophie de l'Âge d'Or.

- ***Les Sanhédrines*** **qui forment la plus grande partie de la structure du pouvoir atlante ne voient de salut que dans l'expansion de leur empire et l'assimilation des autres nations.**
- ***Les Flamines*** **perpétuent le message originel de l'Oracle de manière quasi intégriste. Ce sont malgré tout les plus "new age" du lot puisqu'ils cherchent à changer le monde pour l'accorder aux cycles cosmiques et produire l'harmonie. Même s'il faut combattre pour cela...**
- ***Les Hiérophantes*** **ont le monopole de la recherche technologique. Les autres Écoles voient leur existence comme un mal nécessaire car leur approche scientifique les déconcerte.**
- ***Les Morrigans*** **sont des shamans qui pensent que si on laissait le monde tranquille, on atteindrait sans problème la perfection. La justice est de nature karmique : chacun sera jugé selon sa valeur à l'heure de sa mort, quitte à précipiter un peu l'heure du jugement en cas de doute.**
- ***Les Archimandrites*** **sont le fer de lance de l'armée atlante. Rompus à toutes les techniques de combat, ils ne font pas dans la dentelle. S'ils aspirent à la paix, c'est après avoir éliminé toute menace.**
- ***Les Sadhous*** **enfin, sont les héritiers des illuminés indiens du même nom. Vivant nus, sans possessions ni engagements, ils ont conscience de leur place dans l'univers et de l'ironie qu'il y a à vouloir changer les choses à l'échelle cosmique. Mieux vaut satisfaire les besoins de son voisin et répandre la bonne humeur. Évidemment, on ne les prend pas vraiment au sérieux.**

Look : 7/10
Système de jeu : 8/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 8/10

Score : 8/10



CTHULHU LIVE



Mais... Mais... c'est vivant



Jeu de rôles grandeur nature pour l'Appel de Cthulhu édité par Chaosium

140 F environ

Disponible en mai



L'idée de *Cthulhu Live* est folle. Les auteurs, qui ont probablement épuisé tous leurs points de SAN depuis longtemps, ont en effet conçu le projet dément de vous inciter à fabriquer avec vos petites mains des répliques " grandeur nature " des horreurs que le grand Lovecraft lui-même n'a jamais osé dépeindre avec précision ! Une large partie de cet ouvrage est consacrée à d'enthousiastes exposés sur les mille et une ressources du latex, du maquillage et des masques de caoutchouc.

Faites-vous virer de votre appart'

Comme dans la version " sur table " de l'*Appel*, vos investigateurs passeront la majeure partie de leur temps à interagir avec des humains. Toutefois, les auteurs espèrent vraiment qu'une enquête " grandeur nature " se termine en apothéose dans votre cave enfumée où, dans le clignotement d'une lampe stroboscopique, apparaît l'immonde Shoggoth, sous les yeux horrifiés des joueurs. " Vous pourriez bien entendre d'authentiques hurlements de terreur " qu'ils disent... J'ai des doutes. Je crains que les seuls hurlements que l'on entendra seront soit des rires, soit ceux de votre proprio...

Car le malheureux Shoggoth consiste en un groupe de copains du MJ, recouverts de vieux draps teints (des couleurs hors du spectre et des formes non euclidiennes ?), vaguement cousus... Les potes-Shoggoth peuvent même faire jaillir leurs tentacules (!!!) par des ouvertures ménagées à cet effet ! " Assurez-vous ", précise le texte, " que les draps restent tendus, afin que le tout ressemble bien à un blob plutôt qu'à quatre types sous de vieux draps ".

Suivent d'autres conseils, pour faire la tête du grand Cthulhu lui-même (avec des lampes rouges en guise d'yeux), les Fungi de Yuggoth (avec un casque peint pour ressembler à un cerveau !), des Profonds et tout le cirque Lovecraft... N'importe quoi !

Perdez tous vos amis

Pire encore est l'effort désespéré des auteurs pour nous convaincre de mener l'aventure dans un décor réaliste et toujours " grandeur nature ". Il faut dire que remeubler son appart' doit sembler une bien modeste tâche pour qui a bricolé un Shoggoth ! On nous précise qu'un abri de jardin peut faire un très bon mausolée (et les outils, des instruments sacrificiels j'imagine...).

Encore plus décourageant si possible, toutes les explications concernant la préparation de vos troupes de PNJ. Vous avez besoin d'amis qui soient à la fois de bons joueurs, de bons MJ et de bons comédiens, capables de se changer en quelques secondes, de vous aider à transformer les décors en quelques instants, et de faire le Profond sans mourir de rire...

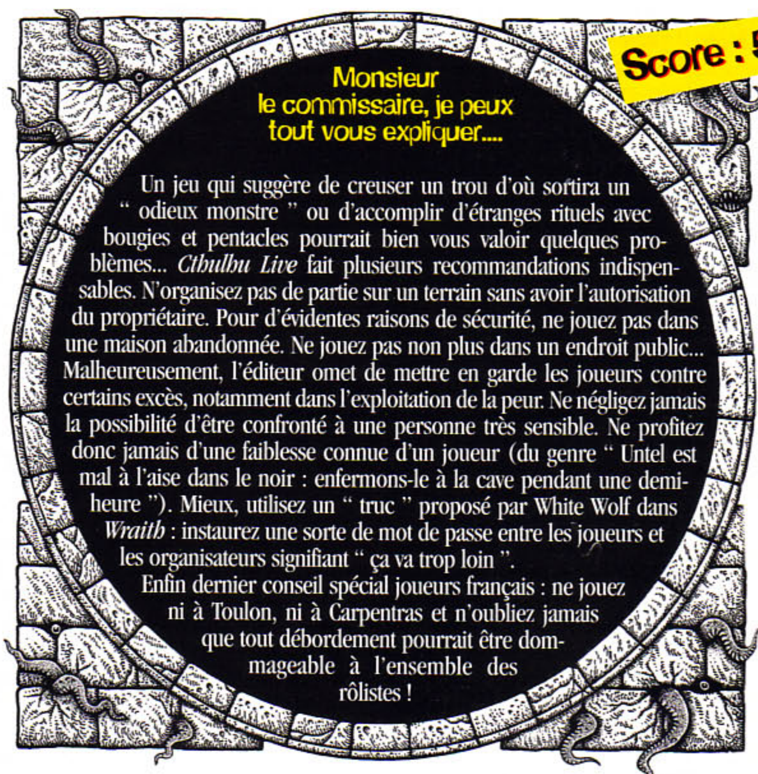
En comparaison de tous ces délires, la refonte du système Chaosium pour l'adapter au GN semble bien raisonnable : les personnages ont des compétences pondérées de 1 à 20 et peuvent accomplir toutes sortes d'actions dont le niveau de difficulté est inférieur à leur score. Bien évidemment, des règles de SAN sont incluses dans le système et vous pouvez très bien passer une partie de la soirée à l'état de légumineuse bavouillante (" une performance de roleplaying ", est-il précisé).

En fait, beaucoup de conseils dans ce livre ambitieux semblent s'adresser à une compagnie de GN semi-professionnels plutôt qu'à un groupe de simples joueurs... à moins que ces derniers ne soient très courageux ou complètement déments.

Lord Winfield, amateur de jelly.

L ook : 7/10
C larté des règles : 8/10
Q ualité du texte : 8/10
O riginalité : 3/10

Score : 5/10



Monsieur le commissaire, je peux tout vous expliquer....

Un jeu qui suggère de creuser un trou d'où sortira un " odieux monstre " ou d'accomplir d'étranges rituels avec bougies et pentacles pourrait bien vous valoir quelques problèmes... *Cthulhu Live* fait plusieurs recommandations indispensables. N'organisez pas de partie sur un terrain sans avoir l'autorisation du propriétaire. Pour d'évidentes raisons de sécurité, ne jouez pas dans une maison abandonnée. Ne jouez pas non plus dans un endroit public... Malheureusement, l'éditeur omet de mettre en garde les joueurs contre certains excès, notamment dans l'exploitation de la peur. Ne négligez jamais la possibilité d'être confronté à une personne très sensible. Ne profitez donc jamais d'une faiblesse connue d'un joueur (du genre " Untel est mal à l'aise dans le noir : enfermons-le à la cave pendant une demi-heure "). Mieux, utilisez un " truc " proposé par White Wolf dans *Wraith* : instaurez une sorte de mot de passe entre les joueurs et les organisateurs signifiant " ça va trop loin ".

Enfin dernier conseil spécial joueurs français : ne jouez ni à Toulon, ni à Carpentras et n'oubliez jamais que tout débordement pourrait être dommageable à l'ensemble des rôlistes !

Une des *Soirées Enquête* ayant pour thème *l'Appel de Cthulhu*, *L'Ivresse des profondeurs*, a été critiquée dans le numéro 1 de backstab.

Trois Ombres

Recueil de scénarios
pour l'Appel de Cthulhu
Jeux Descartes
89 F
Dispo



Cthulhu est un jeu dans lequel les personnages ont toujours de nombreux amis, qui ont toujours de la famille dont ils héritent souvent. Pour leur grand malheur. En effet les " trois ombres " de ce supplément commencent toutes par l'appel au secours d'un vieil ami. Dans le premier et le deuxième scénarios, l'ami en question vient de prendre possession d'une maison dont il a hérité et sent que quelque chose de louche fait peser une terrible menace qui fait sourdre une insupportable angoisse qui laisse présager des choses infâmes.
Dans le troisième scénario, l'ami n'hérite pas de son grand-père, mais s'inquiète de l'état mental de ce dernier qui est franchement inquiétant et fait peser une terrible menace qui etc.
Heureusement, les investigateurs forment une chouette bande de super copains sur lesquels vous pouvez toujours compter (sinon ils jouent pas, alors !). Ils sautent dans leur voiture ou consultent les horaires de train et hop, les voilà prêts à Trouver Les Objets Cachés, fouiller les Bibliothèques, utiliser Psychologie et Persuasion pour découvrir à temps les sortilèges qui vont leur permettre de renvoyer les horreurs horribles dans les cités non euclidiennes qu'elles n'auraient jamais dû quitter !
Ironie (facile) mise à part, ces trois scénarios constituent une bonne introduction à l'univers et aux mécanismes de jeu de l'*Appel* : dans le premier, les investigateurs luttent contre une secte d'humains au sang corrompu (allez un indice : ça se passe dans un port) ; dans un autre, c'est contre des zombies un peu particuliers et une terrible malédiction et, enfin, contre un dément qui tente d'invoquer un " Dieu Extérieur ". Les trois enquêtes regorgent d'indices fournis sous formes d'aides de jeu et fac-similés (peu sophistiqués malheureusement), qui guident les investigateurs vers la vérité sans que le cheminement soit pour autant trop linéaire.
Toutefois, certaines transitions d'une piste à l'autre ne sont pas toujours évidentes et nécessiteront sûrement un petit coup de main de la part du Gardien des Arcanes.

Thibaud Béghin

Score : 7 pour les joueurs novices
4 pour les vieux routards

TROLLS

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les trolls

Un supplément pour Runequest
édité par Oriflam sous licence Chaosium
219 F
Dispo



Que les fans anglophobes de *Runequest* se réjouissent : Oriflam a décidé de traduire le plus mythique des suppléments publiés pour ce jeu, à savoir le *Trollpack* de la deuxième édition, scindé en plusieurs suppléments lors de la troisième édition.
Nous avons ici un seul livre à l'épaisse couverture cartonnée, fort de 160 pages, et qui porte le numéro 7 dans la collection qu'Oriflam consacre à *Runequest* sous ce format. Nous passons bien vite sur la couverture, laide à faire peur, et cherchons le sommaire pour y découvrir la substantifique moelle de la bête.

La totale...

D'emblée il apparaît que la quasi-intégralité du *Trollpack* se retrouve dans cet ouvrage. Cette impression est vite confirmée par la lecture des différents chapitres présentés au sommaire. Il faut dès lors préciser qu'aucune aide de jeu d'heroïc fantasy n'a décrit une race avec une telle exhaustivité et autant de minutie. Sandy Petersen et Greg Stafford ont imaginé des trolls, créatures intelligentes et sociales, qui n'ont qu'un lointain rapport avec les trolls de Tolkien.
Après avoir lu ce supplément, vous saurez tout sur les trolls : non seulement leur histoire, leur culture, mais aussi leur façon de penser, leur organisation sociale, leur écologie, leur anatomie, leurs habitats, leurs vêtements, leurs armées...

Autant dire qu'incarner un personnage troll sera dès lors un jeu d'enfant. Le système de création vous permettra de le décrire et de l'équiper de pied en cap, en choisissant non seulement sa sous-race mais aussi un ou plusieurs des treize cultes auxquels il appartiendra. Ces cultes détaillés occupent à eux seuls un tiers de l'ouvrage, ce qui est conforme à l'importance des religions dans le monde de Glorantha. Au chapitre bonus, signalons en vrac la présence d'un ensemble de textes sur la race des trolls, tirés d'autres suppléments de la deuxième édition, d'une belle carte en couleur grand format de la région de Dagori Inkarth et enfin d'un menu d'un restaurant troll, comprenant les plats et boissons les plus typiques de leur cuisine, aide de jeu drôle et originale.
On regrettera par contre l'absence de tout scénario, alors que le *Trollpack* en comprenait trois. Au niveau contenu, on eût alors atteint la perfection. La présentation est classique et austère, comprenant plusieurs cartes et plans. Les joueurs les plus anciens retrouveront avec une pointe de nostalgie des illustrations de la deuxième édition et tous déploreront la qualité médiocre des dessins de Sylxx.
En conclusion, *Trolls* est un supplément très réussi malgré quelques défauts et je conseille à tous les joueurs de *Runequest* de l'acquérir pour le faire figurer en bonne place dans leur collection.

Christophe Jouane

Look : 5/10
Données techniques : 9/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 10/10

Score : 9/10



Galactic Empires

CD de musique d'ambiance SF
130 F environ
Dispo



Les produits vraiment mauvais sont rares. Faites la moyenne des notes que donnent backstab et vous verrez que, grosso modo, les éditeurs et les auteurs font leur travail. Toutefois, dans l'océan des nouveautés, on tombe parfois sur une bonne vieille daube, en l'occurrence le CD de *Galactic Empires*.

Première question : à quoi ça sert ? *Galactic Empires* est un jeu de cartes (très moche et assez inintéressant, vous avez d'ailleurs droit à un exemple de carte avec le CD) et j'avoue ne pas comprendre quel plus une sonorisation peut apporter aux parties. Surtout une sonorisation comme ça ! Les plages se succèdent et se ressemblent toutes, infligeant à nos oreilles malheureuses un insupportable charabia en américain pseudo SF tellement plombé d'effets qu'il en devient incompréhensible, sur fond de bruitages fait des " Pschht " de la porte qui s'ouvre au décollage raté d'un flying saucer des années 30, le tout enrobé par une musique synthétique mêlant subtilement les chants de baleines filtrés à la pédale wah-wah et les explosions de pétards mouillés.

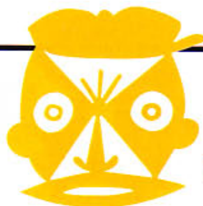
Deuxième question : est-ce utilisable pour sonoriser une partie de jeu de rôles ? Définitivement non, sous peine d'être ligoté par vos joueurs rendus fous furieux après 10 minutes d'un tel calvaire. Attention, cette musique n'adoucit pas les meurtres.

Troisième et ultime question : est-ce qu'on peut s'en servir pour caler un meuble ? Oui, mais alors pas trop lourd, un grille-pain par exemple.

En tout cas, un grand moment dans la vie du mélomane.

Ben

Score : 1/10



Heroic Fantasy Vol III

CD de musiques BO'like par Erwan Kermovant
Grendel Records
130 F environ
Dispo



On respire par le nez en position du lotus pour se remettre des émotions de *Galactic Empires* et on se cale bien gentiment au fond du canapé pour écouter le dernier né des éditions Grendel Records, qui étoffe leur catalogue déjà fourni d'un nouveau titre dans la collection Heroic Fantasy.

Des trois volumes que compte la série à ce jour, je ne ferais pas mystère de ma préférence pour le dernier sorti.

Il propose un panel de thèmes musicaux assez larges pour que vous y trouviez forcément votre bonheur et une réalisation à la hauteur des bonnes BO de films.

Six thèmes, six ambiances, du souffle épique de la horde où l'on voit approcher les armées enfiévrées par la tension qui précède la bataille à la féerie des bruitages et des sons clairs évoquant les esprits du rêve.

Des titres qui parlent, " les non-morts ", " les licornes ", " l'acier et la magie " et des morceaux assez longs, ce qui est très appréciable quand on maîtrise, en rendent l'utilisation aisée aux rôlistes.

Si vous aimez les musiques des films d'aventure de la Fox et de la Warner et si vous faites du jeu de rôles, vous tenez là votre bonheur.

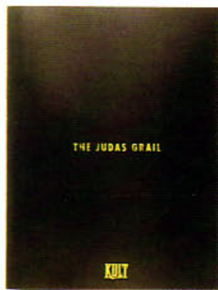
Ben

Score : 8/10



The Judas Grail

Scénario en anglais pour Kult
Target Games
80 F environ
Dispo



Kult est un jeu extrême - extrême dans l'horreur, dans sa cosmologie et dans les dépravations qu'il dépeint. Les scénarios sortis jusqu'à présent n'ont pas manqué d'accroître la sinistre réputation du jeu et on s'attendait donc logiquement avec *The Judas Grail* à une nouvelle immersion au royaume des atrocités.

On se trompait. *The Judas Grail* se démarque de ses prédécesseurs, autant par sa présentation que par son style et son atmosphère. Le look, très avant-gardiste pour l'univers du jeu de rôles (jetez un œil à la couverture...), est assez efficace, la maquette claire et les illustrations intérieures en noir et blanc souvent réussies.

L'histoire conduit les personnages en Espagne, où ils doivent retrouver une connaissance commune qui vient de faire un petit héritage. Alors que les précédents scénarios utilisaient sans vergogne le surnaturel le plus débridé, *The Judas Grail* y recourt de manière beaucoup plus subtile. L'enquête est aussi lente que pointilleuse, souvent obscure et bourrée de fausses pistes. Les personnages ont intérêt à avoir quelques contacts bien choisis pour obtenir les informations dont ils auront besoin pour progresser, en dépit de quoi ils risquent de patauger pas mal. D'autant, et c'est regrettable, que les scènes et les indices importants sont décrits un peu à la va-vite, ce qui ne devrait pas poser de problème à un MJ imaginatif, mais énerve tout de même quand on vient de dépenser ses sous pour un scénario " prêt-à-jouer ". *The Judas Grail* a ses bons moments, mais ils sont malheureusement souvent assez mal exploités.

Lord Winfield

Score : 6/10

Le Compagnon des Sorciers

Supplément pour le jeu de cartes des Sorciers
ICE / Hexagonal
126 F
Dispo

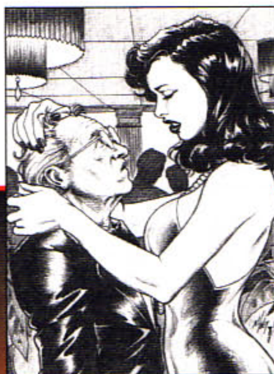
" *Le Compagnon des Sorciers est un outil utile et agréable pour quiconque s'intéresse au Jeu de Cartes du Seigneur des Anneaux* ", dixit Hexagonal. Les mots sont faibles ! Pour ceux souhaitant exploiter tous les trésors du jeu de cartes le *SdA : les Sorciers*, *Le Compagnon des Sorciers* est outil indispensable.

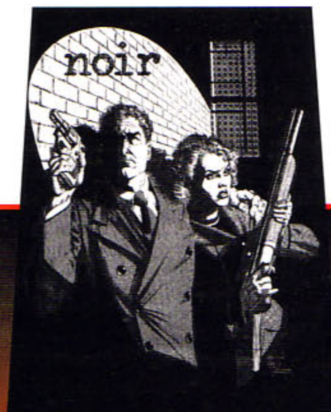
Fort de 90 pages bien remplies et d'une présentation soignée, le *Compagnon* reprend d'abord les règles de A à Z et les augmente de notes et de commentaires aussi nombreux que précieux. Il y a même un chapitre complet consacré à l'éclaircissement des points de règles les plus obscurs. À l'habituelle liste des cartes viennent ensuite s'ajouter une liste des combinaisons et autres associations possibles en fonction des différents types de cartes. Onze scénarios permettent d'organiser des parties autour de thèmes ou de situations particulières (essayez " le roi sous la montagne " ou " un voleur au Poney Fringant ", mes préférés). Enfin, cerise sur le gâteau, 6 cartes des Terres du Milieu en format A4 et en couleur, chacune présentant un aspect du jeu (Régions, Sites, Personnages, Ressources, Périls par site et Périls par région). Le must pour avoir une vision globale de la situation en cours de partie. Un point faible, toutefois, concernant le chapitre sur les règles de tournoi, appelées règles officielles du Conseil de Fangorn, dans lequel on regrette l'absence de conseils destinés aux tournoyeurs. En fait, cette partie ne s'adresse qu'aux organisateurs et aux curieux. Alors, *Le Compagnon des Sorciers* simplifie-t-il le jeu de cartes du *Seigneur des Anneaux* ? Et bien non ! Définitivement, il ne s'agit pas d'un jeu simple mais d'un jeu aussi complexe que riche. Et, heureusement, le *Compagnon* se charge de vous faire découvrir cette richesse.



Bertrand Lhoyez

Score : 8/10





NOIR

il n'y a plus d'espoir...

Jeu de rôles "films noirs" en anglais publié par Archon Gaming

220 F environ



Dispo

Noir est un " jeu de genre ", un genre particulier bien rendu au travers des nombreuses fictions que les auteurs ont utilisées pour plonger le lecteur dans cette ambiance sombre et angoissante. Mais que serait le genre noir sans LA ville, dans laquelle toutes les aventures vont se dérouler, une ville sans nom, intemporelle, grise et battue par la pluie. Quant aux personnages qui y vivent, ils ne sont ni franchement bons, ni réellement mauvais, mais quelque part entre les deux.

Guest stars

La création de personnage met ce concept en avant et vous aurez à décrire l'histoire et la vie de votre alter ego avant de choisir sa profession et de déterminer ses caractéristiques et compétences. Ainsi, le nom du personnage à lui seul permet souvent de bâtir un background. Tony Abolini par exemple, ça sonne italien. Éh bien, le personnage pourra être le patron d'un restaurant italien bourré de dettes et donc prêt à quelques écarts pour maintenir en vie son petit établissement. Tous ces petits détails de rien, mis bout à bout, donnent, en fin de création, un personnage cohérent et vivant. Mais le fait de jouer un personnage au background détaillé n'est pas la seule raison qui a poussé les auteurs à imaginer un système dans lequel l'histoire a une si grande importance. En effet, dans *Noir*, les joueurs sont censés intervenir en cours de partie presque comme des maîtres de jeu à part entière. L'idée est séduisante, mais requiert des joueurs particulièrement expérimentés pour fonctionner correctement. Idem pour le maître de jeu, qui doit être capable d'intégrer les idées des joueurs en cours de partie, sans que cela altère dramatiquement le cours du scénario. Autant dire que les trames des scénarios ont tout intérêt à être assez simples pour que l'interaction joueurs/maître se fasse sans trop de bobo.

Le *Faucon Maltais*, *Le Grand Sommeil* et *Citizen Kane* sont tous trois mentionnés comme étant les sources d'inspirations principales de *Noir*, le jeu de rôles des films noirs. Impossible donc de maîtriser une partie sans les avoir vu au moins une fois...

A great thriller, with action and romance

Quelques synopsis sont proposés dans les règles : évincer des squatters de l'appartement d'un des personnages ; mener l'enquête sur un coffret à bijoux retrouvé à côté d'un mourant ; aider un vicaire à récupérer l'argent qui lui a été volé... Les arguments sont aussi simples que différents. Peut-on relier tout ça pour en faire une campagne ? Pas vraiment.

Ils ne sont pas censés l'être d'ailleurs, du moins je crois. C'est un des problèmes du jeu. La lecture achevée, on ne sait toujours pas vraiment ce que peuvent être les scénarios ou les campagnes types.

L'atmosphère est parfaitement rendue, mais on ne peut pas en dire autant du contenu des parties.

" Dans *Noir*, les joueurs sont censés intervenir en cours de partie presque comme des maîtres de jeu à part entière. "

Stuntmen and special effects

Venons-en au système. Simple, efficace et élégant, il fonctionne à la perfection. Chaque action est résolue par un lancer de dés à 6 faces dont la somme doit égaler ou dépasser le score dans la compétence appropriée, plus ou moins certains modificateurs imposés par le maître de jeu. En comparaison, la simulation des combats est une autre paire de manches. L'enchaînement des étapes est connu : initiative, déclaration des actions, calcul des scores défensifs, résolution des actions offensives, puis des dommages. En pratique, c'est très long et ça nécessite une foultitude de petits calculs fastidieux. Fort heureusement, les scènes de combat sont relativement rares au cours des parties, le jeu se focalisant davantage sur la menace que représente la violence plutôt que sur la violence elle-même.

The boys are back in town

Nous l'avons dit en introduction, le décor de *Noir* est uniquement urbain. La description de la Ville est divisée en section détaillant chacune un quartier type : Chinatown, le Nouveau Dublin, El Barrio et la Petite Italie. Ces descriptions sont écrites par un personnage du quartier en question, ce qui donne beaucoup de couleurs à l'ensemble. Ajoutons à cela les quelques idées de scénarios et les présentations des personnages les plus importants de la Ville et vous avez l'ensemble du background. La plus grosse lacune réside dans l'absence totale de conseils permettant au maître de jeu de développer sa campagne et de rassembler des personnages très disparates autour d'un centre d'intérêt commun. Difficile ici d'avoir recours au vieux gimmick de l'auberge.

Cast and credits

Les concepts et le background présentés dans *Noir* sont indéniablement intéressants et tout cela est fort bien fait. Malheureusement, il me semble très difficile, tant pour les joueurs que pour les maîtres, de faire de l'ensemble un jeu qui tienne la route. Mais si vous et vos joueurs êtes réellement très inspirés par l'ambiance et le thème, alors n'hésitez pas une seule seconde, vous avez là tout ce qu'il vous faut.

Lord Winfield

Look : 7/10
Clarté des règles : 6/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 6/10

Score : 6/10

DEMONWORLD

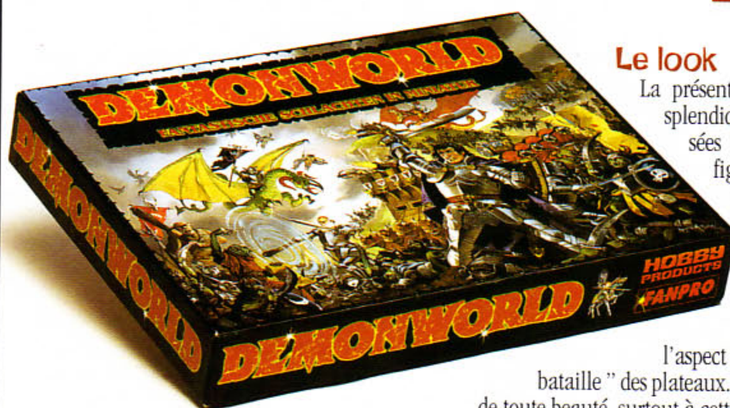
warhammer Battle en mieux et moins cher

Jeu de combat avec figurines dans un univers médiéval-fantastique



380 F environ

Dispo



Cela fait longtemps que les figurinistes historiques ont compris que l'échelle du 15 mm est idéale pour simuler de grandes batailles. Désormais, les amateurs de jeux fantastiques vont pouvoir se rallier à cet avis en découvrant ce nouveau jeu allemand qui a plus d'un tour dans son sac. Précisons aussi qu'il sera traduit très prochainement en anglais et en français, ce qui réjouira les joueurs francophones.

Mais penchons-nous sur le berceau de ce nouveau bébé.



Le look

La présentation du jeu est splendide : les cartes utilisées pour déplacer les figurines sont couvertes de grands hexagones dessinés assez finement cependant pour ne pas entacher l'aspect de " champ de bataille " des plateaux. Les figurines sont de toute beauté, surtout à cette échelle. On peut aligner sur chaque socle (hexagonal) entre 1 et 5 figurines à pied et entre 1 et 2 figurines à cheval. Cela permet de donner un look très réaliste aux unités (qui regroupent entre 8 et 10 socles). Le champ de bataille est plus " chaotique " que dans les autres jeux, qui utilisent presque toujours des formations carrées bien peu esthétiques.

Les ordres

Au début de chaque tour, chaque unité reçoit un ordre (les héros et les généraux peuvent permettre d'en sélectionner plusieurs pour avoir plus de choix le moment d'agir venu) et doit ensuite opérer sur le champ de bataille en en tenant compte. Les ordres sont révélés simultanément et le bluff et le sens tactique sont très importants lors de cette phase. Le jeu propose quatre ordres différents que l'on peut définir comme suit :

- Marche forcée : cet ordre ne permet pas réellement de combattre mais permet par contre de se déplacer très rapidement. Il est idéal pour amener des renforts ou déplacer des unités lentes d'un bout à l'autre du champ de bataille.
- Harcèlement : cet ordre permet de se déplacer assez rapidement, de combattre de façon peu efficace mais par contre d'utiliser ses armes à distance le plus facilement du monde. Idéal pour les troupes légères ou celles qui sont uniquement équipées d'armes à distance (voire les deux, ce qui est souvent le cas).
- Combat : cet ordre permet de charger un adversaire et de combattre avec une initiative accrue. Mais attention, si votre adversaire a aussi reçu cet ordre, la lutte risque d'être fort chaotique et terriblement mortelle.
- Tenir sa position : cet ordre est idéal lorsque vous avez décidé qu'une unité est bien placée et qu'elle doit maintenant ne plus bouger. Cela lui offre des possibilités de défense accrues ainsi qu'une capacité de mouvement réduite au minimum.

Le mouvement

C'est sans aucun doute la partie la plus riche et la plus complexe du jeu. Mais à la différence des autres jeux avec figurines, le fait que la carte soit divisée en hexagones rend cette procédure particulièrement précise. Plus besoin de sortir son mètre et de mesurer plus ou moins maladroitement les distances. Pour rendre le jeu plus réaliste, les concepteurs ont choisi de différencier le déplacement pur de la capacité de manœuvre (deux valeurs différentes sont indiquées pour chaque unité). Prenons par exemple une unité d'orques déchaînés : son déplacement sera important mais elle aura bien du mal à se déplacer intelligemment (pivoter, faire demi-tour, tourner, etc.). À l'inverse, les nains ne pourront se déplacer avec prestance mais auront un entraînement et une expérience qui leur permettront de manoeuvrer et de prendre des formations complexes. Entre les deux, on trouve toutes les autres unités et cela rend le jeu très varié. Mieux encore, les règles prennent en compte nombre de formations qui permettent d'obtenir divers bonus si elles sont bien utilisées. Chaque unité peut utiliser une ou plusieurs de ces formations.

- Formation normale : les 10 socles d'une unité sont généralement placés en deux rangs de 4 socles et ce qui reste (2 socles) en troisième rang. Cela permet une puissance de combat raisonnable sans prendre trop de place.
- Coin : cette formation est utilisée par les unités de cavalerie lourde et certains fantassins de

choc particulièrement bien entraînés (et féroces). Cette formation permet de percer littéralement les unités adverses en utilisant sa vitesse et sa puissance pour détruire tout ce qui se trouve sur son passage. Très risquée si les défenseurs tiennent bon.

• Carré : les socles d'une unité qui utilise cette formation se placent " en cercle ", les armes dirigées vers l'extérieur et permet de recevoir un bonus défensif substantiel. Accompagné d'un ordre " Tenir sa position ", cette formation est pratiquement impossible à briser.

• Tirailleur : les socles d'une même unité sont séparés par des cases vides, ce qui donne un bonus contre les armes à distance, mais réduit très sensiblement les capacités de combat au contact. Cette formation est souvent utilisée par les unités les plus légères.

• Horde : cette formation est plutôt handicapante puisqu'elle ne permet pas de manoeuvres compliquées. Elle est réservée aux morts vivants idiots et aux monstres trop peu entraînés pour comprendre quoi que ce soit aux ordres qu'on leur donne (mais ils sont obligés de la choisir). Cela donne un look charmant aux unités (une grosse patate informe), mais n'est guère recherchée par les stratèges accomplis.



Le combat

La procédure de combat (à distance ou au contact) est très simple puisque le joueur, pour chaque socle qui combat, jette 1D20, ajoute et enlève divers modificateurs et si le résultat final est égal à 20 ou plus, l'ennemi est détruit.
C'est rapide et permet une résolution très fine de ce qui se passe durant un round.
Les modificateurs principaux sont les suivants :

• Bonus (au contact)
- La puissance de l'arme utilisée par les figurines du socle qui combat (une épée à deux mains est plus efficace qu'un poignard).
- La taille desdites figurines (des ogres tapent plus fort que des humains).
- La compétence de combat des figurines (il ne suffit pas d'avoir une grosse arme, il faut savoir s'en servir).
- Le nombre de figurines sur le socle (plus on est de fous, plus on tape dur).
- La position des deux unités (frapper dans le dos ou sur le côté donne des bonus importants).

• Malus (au contact)
- L'armure de la cible (bong !).
- La compétence de combat de la cible (cela représente les chances de parade).
- La taille de la cible (plus on est petit, plus on a mal quand on nous tape dessus).



Les bonus et malus à distance sont légèrement différents mais pas plus compliqués.
Les figurines touchées sont immédiatement éliminées et la phase d'après combat permet de combler les trous laissés par la mort de ses camarades. Mais ce n'est pas automatique et les rounds de combat se succédant, on aura bientôt sur le champ de bataille une masse informe d'unités qui tapent dans tous les sens et qui tentent vainement de garder une formation cohérente. Le camp qui n'y parviendra pas sera irrémédiablement détruit par celui qui aura su frapper juste et au bon moment.

Le moral

Comme le mouvement, le moral dans *Demonworld* est représenté par trois valeurs. La première représente le courage pur et dur et permet de savoir si vos unités vont tenir lorsque les pertes vont s'accumuler ou lorsqu'il leur arrivera quelque chose de critique (des troupes qui chargent dans le dos, la présence d'un monstre horrible, etc.).
La deuxième est la " tenue " de chaque unité et permet de savoir si elle résiste aux tentations qui vont apparaître (la plus fréquente étant celle de charger des adversaires sans défense alors que le général a ordonné de tenir sa position).
La troisième valeur est la " peur " et permet de savoir si une unité fait peur à une autre. Mais cette valeur n'a rien de magique : des orques d'élite peuvent très bien faire peur à des paysans humains, alors que lesdits orques auront du mal à tenir face à des chevaliers en armure qui chargent à pleine vitesse.

La magie

Les règles de magie sont simples et complètes, sans que sa puissance vienne déséquilibrer le jeu.
Il existe des sorts différents pour chaque race et chaque supplément comporte une petite fiche cartonnée où tous les sorts sont décrits. Cela facilite son utilisation et permet d'initier rapidement des joueurs débutants.

La suite...

Le jeu sortira en français avec les deux premiers suppléments. Les deux premiers seront celui consacré aux orques et celui destiné à confectionner une armée impériale (humaine). Cette première sortie sera accompagnée de nombreux blisters supplémentaires (généralement 12 cavaliers ou 20 piétons, ce qui permettra de confectionner respectivement 6 et 5 socles). Les autres suppléments sortiront rapidement par la suite et comprendront les nains, les elfes (normaux et des bois dans le même livret) et Ishtak, qui est une sorte d'entité maléfique qui rassemble les elfes noirs, les morts vivants et le chaos (de charmants adversaires, comme vous pouvez vous en douter). Signalons que la gamme de figurines est déjà énorme (près de 150 références, environ 30 par peuple) et le jeu de base contiendra des figurines en plomb (des orques et des humains) pour commencer immédiatement à jouer.

CROC

Look : 6/10
Système de jeu : 9/10
Qualité du texte : 8/10
Originalité : 7/10

Score : 8/10



CHARNEL HOUSE OF EUROPE : THE SHOAH



Supplément pour Wraith en anglais publié par Black Dog

110 F environ

Dispo

La sortie d'un supplément pour le jeu de rôles *Wraith* traitant d'un sujet aussi brûlant que l'extermination des 6 millions de juifs d'Europe par les forces nazies au cours de la seconde Guerre Mondiale devait forcément susciter des questions et provoquer des prises de position. Peut-on faire un jeu sur un tel thème ? Comment peut-on " jouer " l'âme errante d'un juif mort dans le ghetto de Varsovie ? Ou est-ce que le plus important n'est pas finalement qu'on en parle et que la vérité soit dite, quel que soit le support ? backstab ouvre le débat...

L'avis de CROC

Con comme un américain

Nous y voilà : le supplément le plus sulfureux de Black Dog vient de paraître. Après avoir décrit avec moult détails toutes les pratiques sexuelles déviantes possibles et imaginables dans un supplément pour *Mage* (*Destiny's Price*), le vilain chien noir nous propose désormais une extension à *Wraith* où l'on peut incarner des victimes de la Shoah.

Ne reculant devant aucune description à faire gerber et oubliant avec soin d'autres points, plus importants, mais bien moins faciles à décrire (l'avènement de Hitler, la façon dont les autres nations l'ont laissé agir à sa guise, etc.), l'auteur nous propose un texte qui se veut informatif et qui ne l'est pas plus qu'un livre d'histoire de 3ème. Plutôt que d'écrire une œuvre complète et cohérente, il nous dépeint 4 lieux " prêts à jouer " et entre dans des détails très pratiques sans jamais prendre de recul, ni fournir d'explication générale. C'est creux, racoleur et l'auteur ne renonce à aucun exemple bien crade pour illustrer son propos, prouvant par là même qu'il est incapable de décrire avec des mots simples toute l'horreur des crimes nazis. Je suis certain que l'on peut faire passer ce message sans avoir à préciser que certains prisonniers utilisaient les écuelles avec lesquelles ils mangeaient pour faire leurs besoins.

Et le côté ludique me direz-vous ? Cela porte un nom : le néant. Le rapport entre la Shoah et le Monde des Ténèbres a été clairement rajouté à la hâte et les idées de scénario seraient à pisser de rire si le thème n'était pas aussi grave. Un exemple ? Lors de la description du combat entre les résistants du ghetto de Varsovie et les troupes nazies, on apprend que les égouts ont été utilisés intensivement par les rebelles pour se déplacer. L'auteur nous précise ensuite que les Nosferatus de la ville n'ont pas levé le petit doigt. Tout de suite, cela frappe l'imaginaire du joueur et lui permet de concocter de nombreux scénarios. L'auteur nous prouve d'ailleurs qu'il n'est pas plus malin que nous puisque ses idées d'aventures (qui tiennent à chaque fois en quelques lignes) sont d'une banalité affligeante. Il est certain que nous n'oublierons pas le génocide des juifs par leurs bourreaux nazis mais ce ne sera certainement pas le cas ni de cette extension, ni de son auteur.

PS : en dernière page, les responsables de Black Dog se demandent si leurs produits sont de l'art ou non. Qu'ils se rassurent : ce ne sont que des extensions pour jeux de rôles et qui plus est pas les meilleurs.

CROC

Score : 1/10 pour le papier
Score final : 0/10 pour le principe





L'avis d'Arnaud Bailly

Sans commentaire

Des tonnes de papier, des litres d'encre, des kilomètres de pellicule, des témoignages, des rapports, des essais, des romans, des films de fiction, des documentaires, des séries télévisées et pourtant, il existe encore des gens pour qui la politique de destruction systématique des juifs d'Europe mise en place par l'Allemagne hitlérienne est un détail de l'Histoire.

Charnel Houses of Europe ne peut donc pas être un supplément comme les autres, du simple fait qu'il traite d'un sujet aussi brûlant. Divisé en cinq chapitres, il présente tout d'abord une histoire globale de la solution finale, puis quatre lieux marqués au fer rouge de la tragédie : Theresienstadt - le " camp modèle ", le Ghetto de Varsovie, les charniers de Babi Yar et le camp d'Auschwitz-Birkenau. La forme de ces chapitres est toujours la même : une partie historique, une partie fictive dans le *Monde des Ténèbres*.

À de rares et maladroites exceptions près, les deux mondes sont clairement séparés. L'ensemble est servi par des illustrations d'une grande force et d'une grande qualité graphique, malheureusement gâchées par une maquette sans originalité. Voilà pour l'objet.

Il est difficile dans l'espace de cette critique d'évoquer toutes les questions que pose ce livre et les cent prochains numéros de backstab n'y suffiraient pas. Je ne peux que vous livrer le fruit de quelques réflexions personnelles et vous laisser faire votre choix. Comme tout le monde, j'ai d'abord été choqué par le fait que quelqu'un ait pu avoir l'idée de faire un supplément de *jeu* sur l'Holocauste. Et puis je l'ai lu. Et il me semble clair aujourd'hui que *Charnel Houses of Europe n'est pas* un supplément de jeu de rôles et que l'auteur l'a voulu tel..

Laissez de côté les caractéristiques des PNJ, les références (pénibles) au *Monde des Ténèbres*, les digressions sur tel ou tel groupe de *Wraith* et vous obtenez un livre simple, honnête et efficace sur la plus grande tragédie qu'ait connue l'humanité. Un livre qui raconte l'horreur de la machinerie nazie, la faiblesse des collaborateurs, l'héroïsme des révoltés, la simple humanité de millions de victimes.

N'en déplaise en effet aux vestales angoissées, le jeu de rôles n'est pas un innocent divertissement pratiqué par d'aimables cénobites retirés du monde. Et le micro-débat autour de ce supplément me rappelle que certains intellectuels bien pensants s'étaient offusqués qu'un réalisateur américain ose faire une œuvre de fiction sur la Shoah.

Je ne jouerai pas avec *Charnel Houses*, malgré tout le bien que je pense de *Wraith*. Il est d'ailleurs intéressant de constater que les crédits ne mentionnent aucun testeur. Mais malgré des défauts indéniables et quelques maladresses, je suis plus fier du courage rare de White Wolf, plus habitué aux provocations gratuites et puériles, que de l'idéologie prétendue imaginaire de nombre de jeux.

Arnaud Bailly

Score : 8/10 pour le lire
Score : 0/10 pour y jouer

Clanbook : Ravnos

Sourcebook pour Vampire : The Masquerade
White Wolf
65 F environ
Dispo



La division des Kindred en clans a indéniablement donné à *Vampire* une grande partie de son charme et de son intérêt, mais est aussi une des faiblesses du jeu. Les clans sont trop souvent définis comme des stéréotypes - les Nosferatu sont laids et secrets, les Gangrel solitaires et proches des animaux, etc. -, ce qui restreint les types d'interprétations qu'il est possible de donner d'un personnage et rend parfois difficile l'intégration de membres de différents clans au sein d'un même groupe de jeu.

Les meilleurs des *Clanbooks* sont clairement ceux qui donnent de la chair au stéréotype ou qui au contraire en prennent le contre-pied. Le *Clanbook Ravnos* tape dans le mille sur les deux tableaux, en revisitant en profondeur le cliché du sympathique bandit bohémien. Son histoire est toujours intimement liée à celle des Gitans, mais avec une profusion de détails telle qu'ils sont désormais bien plus que de simples filous. Ils possèdent leur propre tradition de liberté et de liens familiaux, et respectent leurs propres lois, refusant obstinément de reconnaître celles des autres. Ces traditions constituent un background solide pour les Ravnos, sans pour autant limiter les choix, dans la mesure où les membres les plus jeunes du clan ne sont pas de lignées gitanes, ce qui offre un panel plus important de possibilités ludiques. Vous trouverez également un nombre important d'informations fort utiles expliquant pourquoi les plus farouchement indépendants des Ravnos décident malgré tout de coopérer avec d'autres vampires.

Ajoutez à cela les légendes et l'histoire des Ravnos, les différentes familles gitanes, la justice du clan, de nouvelles compétences et disciplines, des illustrations de qualité et un style aussi clair qu'agréable à lire et vous comprendrez pourquoi ce supplément est réellement indispensable à ceux qui désirent interpréter pleinement un Ravnos. Vivement les Giovannis !

Lord Winfield

Score : 8/10

Terre

Supplément pour Éléckasë
119 F
Dispo

Après de longs mois d'attente, les amateurs d'*Éléckasë* pouvaient légitimement se poser des questions concernant l'avenir de leur jeu favori. Qu'ils se rassurent car voici *Terre*.

Ce supplément de 120 pages s'ouvre sur la présentation géographique de l'île des éléments, aussi appelée Sargenne, un continent jusqu'alors inconnu des personnages (et plus généralement de tous les habitants d'Éléckasë) sur lequel vont se dérouler les aventures qui

Page 48



L'Afrique, ses mystères insondables, ses tams-tams lancinants, ses brousses desséchées par l'harmattan, ses lions, ses éléphants, son or, ses joueurs de tennis... Loin de tous ces clichés éculés, Tilsit Édition nous convie avec son dernier jeu, *Africa*, à une sordide bataille de marchands de tapis autour de ce malheureux continent, objet des appétits voraces de grandes puissances en mal d'expansionnisme.

Aux commandes d'un des six pays qui s'illustrèrent dans cette conquête, nous devrions plutôt dire pillage, Allemagne, France, Grande-Bretagne, Italie, Pays-Bas ou Belgique, vous devez conquérir de nouveaux territoires au sein des étendues vierges de l'Hinterland africain, développez vos colonies, tout en empêchant vos petits camarades de faire de même. On l'aura compris, le menu comprend plus de coups bas, traîtrises et entourloupes en tout genre que de grands élans fraternels scellant l'amitié entre les peuples.

Les règles sont simples et reprennent intelligemment le vieux principe cher à *Diplomacy* des ordres écrits et résolus simultanément. Grosso modo, après une phase de négociation en temps limité, chacun rédige ses ordres pour chacune des " Présences " qu'il possède sur la carte. Une Présence symbolise l'influence militaire, diplomatique et économique qu'un joueur possède sur un territoire donné. Elle peut servir à développer un territoire, jusqu'à atteindre le statut de colonie, ou à explorer un territoire adjacent en y plaçant une nouvelle Présence. La subtilité du jeu réside dans les ordres concernant les relations diplomatiques que les puissances entretiennent entre elles. À chaque tour, un pays peut se déclarer Allié ou En guerre avec chacun des autres pays. Ces relations sont d'une grande importance dans la résolution des conflits et détermine le maintien ou la suppression de Présences dans les territoires partagés entre plusieurs joueurs.

On se rappellera que Tilsit, nouveau venu dans l'édition de jeux de simulation, avait déjà eu l'honneur de ces colonnes dans le précédent numéro avec deux traductions de wargames napoléoniens dont nous vous avons dit tout le bien que nous en pensions. *Africa*, une création bien française, bénéficie de la grande qualité graphique des studios *Lion Vert*. C'est beau, original et bien fait.

Dans l'ensemble, *Africa* est une belle réussite. Plus court que *Diplomacy*, plus simple que *Maharadjah*, plus tactique que la bataille, il animera sans problème une bonne soirée entre copains. Son seul petit défaut est habituel dans ce type de jeu : il ne prend tout son sel qu'avec son maximum de joueurs, soit six personnes.

Arnaud Bailly

Look : 8/10
Clarté des règles : 8/10
Complexité : 2/10
Originalité : 9/10

Durée approximative : 3 heures.
Nbre de joueurs optimum : 6

Score : 8/10



LES ETOILES JUMELLES DE KIRA

quand Lucas pas content, lui toujours faire ainsi

Supplément en français pour Star Wars édité par Jeux Descartes sous licence West End Games

109 F



Dispo



C'est bien beau de bouter l'Empire hors de la galaxie connue, tuer l'Empereur à la fin du film, danser avec les Ewoks toute la nuit, se réveiller avec la gueule de bois et nous pondre une toute Nouvelle République pour qu'elle accouche d'un tel supplément. Non pas que le principe de base soit nul (décrire une route commerciale et 7 scénarios qui s'y déroulent), mais surtout parce que les intrigues desdits scénarios sont d'une faiblesse à rendre intellectuel un épisode de *Baywatch* (pour être branché, on ne dit plus " *Alerte à Malibu* ", on dit " *Baywatch* ").

Je ne peux même pas m'empêcher de vous en raconter un, juste pour vous prouver tout le mal que je pense de cette extension. Les joueurs sont payés pour se débarrasser d'un politicien véreux.

C'est un peu court, mais on pense déjà à une action commando contre son QG, un assassinat mûrement réfléchi ou sa décrédibilisation à l'aide d'un scandale monté de tout pièce.

Eh bien non.

La seule solution proposée par l'extension est de le rendre ridicule lors du concours de la plus belle créature exotique de la galaxie (organisé par lui-même) en remplaçant sa bestiole par une autre (à peine plus moche, d'ailleurs). Les personnages-joueurs doivent entrer chez lui par effraction et remplacer un animal par un autre. C'est mince et c'est encore plus dur à faire jouer puisque le côté exotique de l'affaire est renforcé par une faune maladroitement créée par un auteur visiblement en mal d'imagination. On a droit au rat-limace qui est un croisement entre... j'attends... oui ! un rat et une limace.

Quant à l'ours-araignée que les personnages-joueurs vont croiser dans le jardin, j'ose à peine vous poser la question.

Tout est à l'avenant et la seule chose un peu utile est la description des planètes et du matériel technologique (bien qu'un maître de jeu de *Star Wars* doit en avoir déjà pas mal sous le coude).

Le style employé est puéril et certaines répliques laissent penser que les scénarios sont destinés à des joueurs entre 8 et 12 ans.

Mais il faut se rendre à l'évidence : les jeunes d'aujourd'hui finissent *Duke Nuke'Em 3D* d'une seule main et passent leurs parties de *Quake* à découper leurs adversaires à grands coups de tronçonneuse.

Ça nous rajeunit pas.

Alors les suppléments de ce genre ne risquent pas de trouver beaucoup d'acheteurs. Pitoyable.

Vous voulez un autre avis ?

Les dessins vont du médiocre au franchement moche et les plans sont quelconques. Autre chose ?

Conseil backstab : avec les 100 balles que coûte l'extension, allez voir *Star Wars* " édition spéciale " et mangez du pop-corn pendant la séance.

CROC

Look : 4/10
Données techniques : 6/10
Qualité du texte : 4/10
Originalité : 1/10

Score : 3/10

Page 47



conclueront la campagne des Joyaux-Étoiles. Les descriptions des différentes régions et lieux remarquables de Sargenne sont toujours accompagnées par quelques précisions concernant les lieux fantastiques qui constituent autant de mini-scénarios prêts à jouer. Puis viennent les peuples qui y vivent, de la Horde d'inspiration Mongole, aux sauvages Enfants de Sig jusqu'aux terribles et redoutés Frères de l'Ombre, un chapitre consacré aux villes, un historique du continent, un très court paragraphe sur les religions (et pour cause, les Sargennois sont athées !), et pour finir un nouveau système de magie, celle des éléments, dont le fonctionnement basé sur les émotions est assez original.

Mais le plus gros morceau reste à venir avec la suite et la fin (quatrième, cinquième et sixième volets) de la campagne des Joyaux-Étoiles que les joueurs Éléckasiens attendaient maintenant avec impatience. Impossible bien sûr de vous raconter le scénario dans ces colonnes. Sachez simplement qu'il est dans la droite ligne de ce qui a été fait jusqu'à présent pour *Éléckasë*, un savant mélange d'exploration, de combats épiques, d'intrigues et d'énigmes. *Terre !* ravira à coup sûr tous ceux que le jeu et ses suppléments avaient déjà séduits. On regrettera toutefois un français parfois approximatif et surtout les plans et les cartes, pour lesquels un réel effort de présentation serait le bienvenu.

Ben

Score : 7/10

Archeos ou le cycle d'Odea

Supplément en français pour Shaan
Halloween concept
Mi-mai

Premier volet d'une grande saga qui permettra aux joueur de *Shaan* de partir sur les traces de leur Histoire, Archeos offre en deux scénarios le début d'une campagne qui s'annonce palpitante. On y retrouve tous les éléments qui font le charme du monde assiégé d'Héos. Nos héros subiront en effet des pressions de la résistance pour enquêter sur les disparitions mystérieuses de plusieurs historiens. Ils mettront alors le doigt dans un complot où s'entremêlent les intrigues d'un Nouvel Ordre déchiré qui veut imposer sa version officielle de l'histoire, d'une poignée de fanatiques religieux menés par un nouveau prophète et d'une riche et puissante famille qui rêve de rentrer en possession du pouvoir et qui est prête à tout pour parvenir à ses fins. Même les Hommes-Dieux, énigmatiques et terrifiants habitants d'Harmonie, vont participer à ce drame si intense qu'il fait passer Shakespeare pour un auteur de Sitcom de M 6*. Conçu pour des néophytes de *Shaan* ce module regorge de détails et de points de règles qui rendent sa lecture comme son emploi simple, agréable et pratique et vous permettrons de mettre en oeuvre toutes les merveilles que vous avez découvertes dans le *Livre des Schèmes*.

Timbre Poste

Score : 7/10

* La rédaction laisse à Timbre-Poste la responsabilité de ses jugements.



DELTA GREEN

Supplément pour l'Appel de Cthulhu en anglais publié par Pagan Publishing — **220 F environ** — **Dispo**

Pagan Publishing est connu des anglophones comme étant l'éditeur du meilleur fanzine pour *L'Appel de Cthulhu, The Unspeakable Oath (TUO)*. Pourquoi est-ce le meilleur ? Tout simplement parce que ses rédacteurs sont passionnés, bourrés de talent et d'imagination. Il y a quatre ans, bien avant la vague *X-Files*, *TUO* publiait un article détaillant le fonctionnement d'un organisme noyautant les services secrets américains et étudiant les phénomènes paranormaux, Delta Green. Quatre années plus tard, l'idée a été développée sur 300 pages, dans ce qui est incontestablement un des meilleurs suppléments de jeu de rôles paru depuis deux ou trois ans, tous jeux confondus.

Delta Green fournit les outils nécessaires pour jouer à l'*AdC* dans les années 90. À sa lecture, on ne peut s'empêcher de penser que c'est ce qu'aurait dû être *Cthulhu Now*.

Son objectif est double : expliquer comment le Mythe s'est adapté à l'ère de l'information et donner aux joueurs des personnages crédibles et intéressants.

Combien de personnages de l'*AdC* ont reçu des lettres étranges d'un oncle oublié ou ont eu maille à partir avec la police ? La motivation des personnages pour foncer tête baissée dans l'inconnu et leurs relations avec les forces de l'ordre ont toujours été deux points délicats de l'*AdC*. *Delta Green* les élimine en donnant un statut officiel aux personnages. Ils seront membres d'une des 40 agences fédérales des États-Unis - de la C.I.A. au Fisc en passant par les douanes ou le contrôle postal - et seront recrutés par certains de leurs supérieurs luttant secrètement contre le Mythe.

Le génie de *Delta Green* est d'être parvenu à moderniser le Mythe sans l'avoir dénaturé. Aujourd'hui, où il n'existe pas de coin aux États-Unis à plus de deux heures d'une grande ville, les villages perdus dans les marécages et colonisés par les profonds ne sont plus concevables. Cela fait bien longtemps que le Mythe ne se manifeste plus à coups de tentacules ou de mutants immondes et pour cause. Nous avons atteint les Temps Ultimes. Les monstres ont disparu pour faire place aux tueurs en série, aux intégristes, aux génocides, aux pollueurs, aux destructeurs de la biosphère, aux télé-évangélistes. Le Mythe a déjà gagné et nous sommes devenus ses monstres. Les créatures du Mythe n'ont plus qu'à entretenir notre folie autodestructrice jusqu'à nos derniers soubresauts.

Certains humains - même dans les sphères du pouvoir - continuent de traiter avec le Mythe, en tirant des pouvoirs formidables mais accélérant leur chute. Aux Temps Ultimes, il n'y a plus d'espoir. Si ce n'est... si ce n'est une poignée d'agents du gouvernement organisés en diaspora luttant contre des forces incommensurables, des organisations secrètes bien plus puissantes qu'eux et l'inertie ambiante qui plonge l'humanité dans le chaos.

Rarement un produit de jeu de rôles m'a inspiré un tel sentiment de désespoir et d'impuissance face à la menace qu'il proposait. Et pourtant, le côté héroïque des membres de Delta Green est également superbement rendu. Il faut dire que les textes de John Tynes, l'un des trois auteurs, sont captivants et d'une qualité hors du commun.

Rarement un produit de jeu de rôles m'a inspiré un tel sentiment de désespoir et d'impuissance face à la menace qu'il proposait.

La quantité de travail que *Delta Green* a nécessitée est énorme. Cinq organisations secrètes sont décrites en détail, de leurs historiques, leurs buts, moyens et alliés aux conséquences qu'ont eues pour elles un curieux incident ayant eu lieu près de Roswell. Les plans secrets des créatures du Mythe sont d'une exquise complexité et se mêlent parfaitement aux mythes contemporains. Une pléthore d'informations est fournie sur le fonctionnement des services secrets (l'argot, le fonctionnement des agences, la classification des informations, les PNJs principaux, etc.). Quelques règles supplémentaires et une liste impressionnante d'armes modernes complètent l'ouvrage, ainsi que trois scénarios (dont un de 42 pages !).

Le tour de force des auteurs est d'être parvenu à pousser à bout la logique du Mythe et de ses créatures pour les rendre à la fois plus terrifiants, plus cohérents et donc plus crédibles.

Même si vous ne jouez pas à l'*Appel de Cthulhu* mais à un jeu contemporain à base de conspirations, il vous sera relativement aisé d'utiliser une grande partie des informations contenues dans *Delta Green*. Et quand bien même vous ne joueriez pas à un jeu de rôles contemporain, achetez quand même ce supplément. C'est le produit à ne pas manquer qui fixera la barre de l'excellence pendant quelques années encore. Jusqu'à ce que Pagan Publishing sorte la suite.

Stéphane Bura

Look : 9/10
Données techniques : 9/10
Qualité du texte : 10/10
Originalité : 10/10

Score : 10/10





CITIES OF DOOM

DOOM CUBES - WILDS OF DOOM

Jeu de dés à collectionner en anglais édité par Iron Crown Enterprise et Hobby games

130 F environ

Dispo

Le nouveau jeu de dés à collectionner de ICE nous propose de vivre une aventure palpitante dans un univers d'heroic fantasy très proche de celui décrit par Tolkien dans *Le Seigneur des Anneaux*. Les dés sont nombreux, jolis pour certains, moches pour d'autres mais généralement quelconques. Les joueurs incarnent un aventurier/dé dans un monde méDéval-fantastique. Voyageant de lieux/dés en lieux/dés, le personnage/dé rencontre des monstres/dés qu'il doit défaire à coups de dés pour réunir les six runes de la victoire. L'aventure est ponctuée d'événements tous résolus par des dés différents et les règles expliquent clairement quand et comment jeter chaque type de dés. Après quelques tours de jeu, on cherche vainement la prise de décision au milieu de cette avalanche de jets aléatoires et on commence à s'ennuyer ferme (même si, par chance, on est en train de gagner).

Et puis tout s'éclaire. *Cities of doom* et ses extensions ne sont pas un jeu de plateau tactique comme *Dragon Dice* ou *Star Trek CDG* mais un simple jeu de société, comme *Talisman*, *Dungeonquest*, *Risk* ou la bataille navale. Cette définition posée, on trouve que l'ensemble n'est pas si mal fait que cela si l'on n'y cherche aucun facteur tactique réel. Rien de mieux en effet pour initier un ami ou un jeune enfant aux univers qui nous sont chers que de faire une petite partie d'un jeu simple, dont les mécanismes sont faciles à appréhender.



Le but du jeu est de rassembler diverses runes en explorant les régions d'un monde fantastique. Les embûches sont nombreuses et les combats fréquents. Le système de combat est d'ailleurs bien développé, mais on aurait aimé, comme dans chaque procédure de jeu d'ailleurs, être plus impliqué dans le système. Les règles du jeu sont précises et le tout est fourni avec un grand poster en couleur décrivant tous les dés du jeu. C'est un effort certain dont d'autres jeux de dés devraient prendre de la graine (*Star Trek CDG* pour ne pas le citer). En ce qui concerne les extensions, il est évident qu'elles ne sont pas nécessaires du tout. Elles rendent le jeu bien plus compliqué et, même si cela apporte une variété certaine, ne le rendent pas plus intelligent, ni plus passionnant.

Cher (260 F pour commencer à jouer) et sans grand intérêt ludique.

CROC





Look : 5/10
Système de jeu : 4/10
Clarté des règles : 7/10
Originalité : 3/10

Score : 4/10



Le Guide des Profondeurs

Extension à Polaris
Halloween Concept
99 F
Mi-Mai





Il y a deux mois, vous avez vu débarquer dans vos magasins une très grande et très belle carte représentant l'univers de *Polaris*. Grâce au *Guide des Profondeurs*, vous allez pouvoir en tirer le substantifique moëlle. Conçu comme une véritable encyclopédie, il détaille par le menu plus de 140 stations, bases ou villes d'importances figurant sur la carte. Le gabarit descriptif est toujours le même : nom, positionnement (latitude, longitude et profondeur), allégeance (à quelle nation ou état la communauté en question s'est inféodée), alliances et conflits, population (« normale », féconde et mutante), le type de communauté, le gouvernement, les langues parlées et les religions pratiquées, l'état général des lieux, la superficie, le niveau technologique, le poids économique et les productions locales, l'aspect militaire (troupes, défenses...), enfin et surtout les notes, véritables synospis de scénario, qui mettent en lumière telle ou telle spécificité de la station, une légende, les rapports particuliers qu'elle entretien avec ses voisins, l'évolution récente...

L'idée d'un guide complet allié à une carte précise est non seulement séduisante mais surtout très pratique pour les MJ. Impossible désormais de brider les velléités d'explorations ou de voyages de vos joueurs : vous n'avez plus aucune excuse.

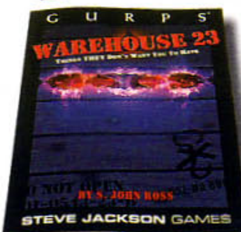
Ben

Score : 8/10

GURPS Warehouse 23

Supplément en anglais pour GURPS
Steve Jackson Games
100 F environ
Dispo





Vous vous souvenez sans doute de la scène finale des *Aventuriers de l'Arche Perdue*, dans laquelle l'Arche d'Alliance est enfermée dans un vaste hangar gouvernemental. Mais vous êtes-vous demandé quels étaient les autres objets qui pouvaient bien prendre la poussière sur les étagères de ce mystérieux entrepôt ? La réponse se trouve dans le *GURPS Warehouse 23*. La Warehouse 23 (" l'Entrepôt 23 " en bon français) est l'endroit où se trouvent rassemblés tous les Secrets

FORMULE DE

Jeu de société en français édité par Jeux Descartes dans la collection Eurogames 220 F environ Dispo



À fond, à fond, à fond...

Ce midi, levant la tête par delà la montagne de paperasse qui encombre mon espace de travail quelle ne fut ma surprise en constatant que trônait sur la susdite montagne une grosse boîte colorée décorée d'un post-it avec cette simple phrase: " Deux mille signes pour ce soir coco ". Ma surprise atteignit des sommets quand je lus sur la boîte inconnue ces deux mots : " Formule Dé ". Bon sang, mais c'est bien sûr ! Il s'agit de la réédition de l'excellent jeu de la défunte (et très regrettée) maison Ludodélire désormais publié par Jeux Descartes. Et il n'y sont pas allé de main morte : ils ont tout changé. Vous avez désormais sept dés pour les changements de vitesse, du dé à 4 faces marqué de 1 à 2, au dé à 30 faces marqué de 21 à 30, au lieu de l'unique et misérable dé à vingt faces. Les feuilles de marques se glissent dans de jolies supports en cartons et comportent moult icônes du meilleur effet. Les voitures possèdent maintenant des spoilers interchangeables ce qui permet de constituer jusqu'à vingt écuries de couleurs différentes. Même le thermoformage a été modifié ! Et ils ont osé imprimer les circuits recto-verso ! Et faire une nouvelle illustration pour la boîte ! Seule concession mineure, les règles restent identiques même si la mise en page a considérablement rajeunie.

Bon, trêves de plaisanterie, la carrosserie a été relooké mais ils n'ont pas touché au moteur. Formule Dé était et reste un jeu excellent où la chance joue une grande part mais dont toute réflexion tactique n'est pas absente. Moi même, qui prend beaucoup de plaisir à *Civilisation* ou *Guderian's Blitzkrieg*, je ne peux nier une certaine excitation quand j'aborde en sixième un virage en épingle à cheveu dans lequel je vais devoir faire deux arrêts.

En bref, Si vous ne possédez pas ce jeu dans votre ludothèque, nous ne pouvons que vous le conseiller, d'autant plus que son prix a considérablement baissé par rapport à l'ancienne édition.

Arnaud Bailly **Score : 9/10**

dont Ils ne veulent pas que Nous ayons connaissance. Mais grâce à ce supplément, vous allez enfin savoir. Les 128 pages du livre se décomposent en six sections. La première, *Legacy of the War*, présente la véritable histoire de l'entrepôt, accompagnée de notes décrivant les PNJ importants, de plans, etc. La deuxième section, *Alternate Warehouse*, propose différentes versions possibles du concept de " l'entrepôt aux secrets " selon le type d'univers dans lequel vous jouez. La troisième partie dépeint quant à elle l'entrepôt dans sa version contemporaine fantastico-gothique à tendance conspirationnelle ainsi que les diverses variantes offertes aux maîtres de jeu imaginatifs.

Les trois sections suivantes s'attachent enfin au contenu de l'entrepôt lui-même. Une galerie de l'étrange, dans laquelle vous trouverez les descriptions de l'Arche, bien sûr, mais aussi du saint Graal, des restes de l'invasion martienne ratée qui a eu lieu, tout le monde le sait, au début des années 30, de créatures plus ou moins monstrueuses, allant du Yéti aux dinosaures, le tout ponctué par de nouvelles compétences et par les descriptions des nouvelles technologies qu'Ils apprécient et qu'Ils utilisent.

L'ensemble se conclut sur une chronologie détaillée exposant toutes les théories du complot possibles et imaginables qui peuvent être reliées à l'Entrepôt 23.

Le *GURPS Warehouse 23* est incontestablement un bon supplément, drôle à lire, visiblement très documenté et bourré d'idées de scénarios. Du beau boulot.

Lord Winfield **Score : 8/10**

Battle Cattle

Jeu de plateau en anglais édité par Wingnut Games Dispo





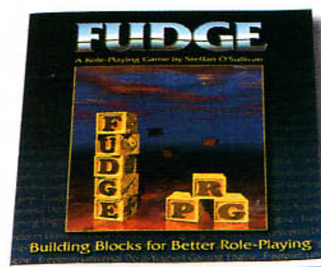
Dans l'univers de *Battle Cattle*, les humains ont greffé sur de bonnes vieilles vaches un harnais de combat qui leur permet de monter des armes et placer de l'armure pour les protéger. Avec une intelligence fort sommaire et une puissance de feu incomparable, les vaches sont les armes ultimes. Les fermiers du monde ont créé des arènes et font se combattre les ruminants. Au XXIème siècle, l'arène la plus célèbre est située à Dallas, Texas. Cela ne vous rappelle rien ? Tout dans *Battle Cattle* rappelle *Car Wars*, de la plus petite arme au tableau des espèces de vaches, qui ressemble à s'y méprendre à la table des châssis dudit jeu. Mais le tout est traité à la rigolade et n'est pas réellement fait pour jouer (c'est possible mais pas réellement passionnant). Le plus amusant est de créer des vaches toutes équipées et de lire la description des armes et accessoires. On appréciera le couteau à viande qui n'est autre qu'une étrave coupante placée devant la vache et le fusil à seringue qui permet d'inoculer le virus de la vache folle. Pire encore, le déplacement est appelé " Moo-vement ", que l'on pourrait traduire par Meeeuh-vement. En fait, c'est même dommage que le système de jeu soit si primaire parce qu'avec trois figurines en plastique et un blister d'armes, on aurait des pions en volume amusants. Pour ceux qui voudraient pousser le vice plus loin, je regrette que toutes les vaches présentées soient des espèces typiquement américaines et que les autres animaux de la ferme ne soient pas représentés.

CROC **Scores : 3/10 pour y jouer, 7/10 pour le lire**

FUDGE

Jeu de rôles générique en anglais Grey Ghost Games 90 F environ ou gratuit Dispo





FUDGE n'est pas un vrai jeu de rôles, c'est plutôt une boîte à outils pour faire son propre jeu de rôles. *FUDGE* - " bidouiller " en anglais - signifie *Freeform Universal Do-it-yourself Gaming Engine*, soit en gros " moteur de jeu non directif et universel à faire vous-même ".

FUDGE propose un système de jeu simulationniste très simple dans lequel tout est paramétrable. La version de base suggère l'utilisation d'attributs et de talents dont les valeurs vont de -3 (nul) à +3 (superbe), mais dont la nature et le degré de généralité dépendent du type d'univers choisi. Les personnages sont censés être créés à l'aide de points avec lesquels ils acquièrent leurs traits, mais on trouve également des règles de création aléatoire ou un système de classes de persos. Le système de combat, s'il vous en faut un, propose de nombreuses options plus ou moins simulationnistes. Même le type et le nombre de dés à jeter pour la résolution des actions font l'objet d'un choix. Il s'agit d'ailleurs là, à ma connaissance, du meilleur système utilisant une loi normale (résultats moyens fréquents et résultats extrêmes rares) publié à ce jour. L'ouvrage contient aussi plusieurs systèmes de magie, un bestiaire, des règles sur l'expérience, les super-pouvoirs, les points d'héroïsme, le jeu sans dés, etc. et surtout quinze pages d'exemples montrant combien il est aisé d'adapter *FUDGE* à n'importe quel univers (on y trouve aussi bien un lapin intelligent qu'un mousquetaire ou un decker). Même s'il demande quelques efforts, *FUDGE* satisfera ceux qui recherchent un bon système générique moins compliqué que *GURPS*.

Note : Vous pouvez trouver le texte gratuit de *FUDGE* sur Internet à :

`http://users.aol.com/ghostgames/fudge.html`

Stéphane Bura **Score : 8/10**







STAR WARS

Deuxième édition revue et augmentée

Retour et contre-attaque

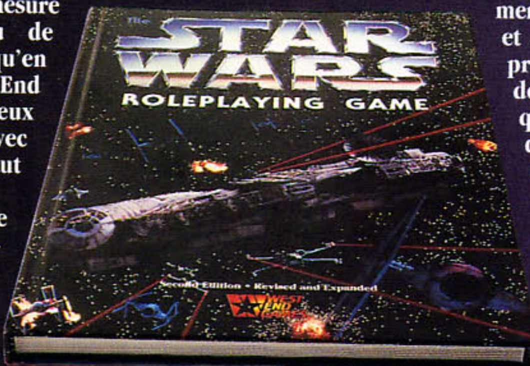
Jeu de rôles tiré de la trilogie "Star Wars"
édité par Jeux Descartes
sous licence West End Games

200 F environ

Disponible en VF
courant juin

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine...

Il y avait un monde taillé sur mesure pour le jeu de rôles, ce qu'en firent West End Games et Jeux Descartes, avec succès, il faut bien le dire.
Ainsi que le suggère le titre, cette nouvelle version de *Star Wars* n'est pas vraiment une troisième édition, mais bien une réorganisation et une révision de la deuxième, subtile nuance. En effet, les modifications de règles sont minimes et constituent pour la plupart un retour aux mécanismes, plus simples, de la première édition. Ce qui a surtout changé et, disons-le tout de suite, qui a été amélioré, c'est la présentation. Le texte a été complètement réécrit, avec plus d'exemples, plus d'explications, plus de conseils, plus d'éléments de background et un index qui font prendre un paquet de pages au bouquin, mais le rendent bien plus compréhensible (et plus joli puisqu'il est tout en couleurs !).



Des règles sans côté obscur

Pour ceux qui ne connaissent pas bien le jeu (ou qui ont oublié), *Star Wars* se joue avec des D6. Les persos ont 6 attributs auxquels correspond un nombre de dés (de 2 à 4 pour un type normal), aux attributs sont liées des compétences (par exemple, un PJ avec 3D en Dextérité qui joue du blaster lancera a priori 3D6, à moins d'avoir amélioré sa compétence Blaster).
Il y a plusieurs façons de créer des persos. La plus simple consiste à utiliser les archétypes proposés (chasseur de prime, pilote impétueux, Jedi raté, etc.). L'archétype est presque un perso clé en main : rajoutez un peu de background et de personnalité, répartissez 7D dans ses compétences et le voilà prêt. Ceux qui désirent du fait maison peuvent utiliser l'autre méthode de création. Clairement expliquée, elle ne prend pas beaucoup plus de temps que la première, mais nécessite un peu de boulot de la part du MJ.
Comme la création, les règles elles-mêmes sont simples et rapidement assimilées. Elles conviennent parfaitement à l'univers de *Star Wars* et favorisent un jeu speed qui restitue les montées d'adrénaline des films (vous savez, quand le héros slalome dans les couloirs de l'Étoile Noire). En outre, un joueur a toujours une chance même minime de réussir une action donnée, ce qui encourage les initiatives héroïques et les comportements de têtes brûlées !

> " ... plus d'exemples, plus d'explications, plus de conseils, plus d'éléments de background... "

C'est ça la force

Une grande partie de cette nouvelle édition propose des règles pour les situations les plus variées, dont notamment toutes sortes de poursuites, de combats, entre simples individus ou entres destroyers stellaires, la réparation d'équipements, etc. Mais on vous rappelle





sans cesse que ce qui compte, c'est de laisser couler la partie et de faire progresser l'aventure, plutôt que de se demander quelle règle s'applique quand un landspeeder veut essayer de bousculer un bipode.

La règle d'or reste : “ Choisissez un niveau de difficulté : si le jet de compétence du joueur est supérieur ou égal, alors ça passe. ”, un bon conseil répété tout au long de ce supplément. Si vous voulez du détaillé et du précis, vous le trouverez, mais la plupart du temps vous n'en avez pas besoin pour jouer.

L'aventure, le “ roleplay ” et le récit passent toujours avant les règles et les calculs pointilleux : c'est un des aspects les plus notables du jeu et une des clés de son succès. Bien sûr, un univers tel que l'évoquent les films et les bouquins ça aide, d'autant plus que vous aurez du mal à trouver un joueur qui n'a pas vu au moins un des films et sait par conséquent à quoi s'attendre. Mais au-delà de ces avantages “d'origine”, *Star Wars* mérite le titre de Grand Jeu.

Une des raisons est que le texte est bourré de conseils et de trucs intelligents et pertinents, que vous soyez joueur ou MJ, novice ou vieux routard des étoiles.

Il n'y a pour ainsi dire pas de point de règle ou de background qui ne soit exposé sans exemple ou conseil d'utilisation en cours de partie.

Ainsi, plutôt que de se contenter de décrire une région de l'espace, on vous précise quel genre d'aventures sont susceptibles de s'y



dérouler, comment utiliser la région au cours d'une campagne, par quels chemins les joueurs peuvent y arriver, ce qui donne souvent plusieurs bonnes idées de scénario.

La nouvelle édition tu utiliseras

Même l'emploi de la couleur est intelligent. Elle ne sert pas seulement à faire joli, mais permet, grâce à un système de mots clés et d'encadrés, de se faufiler sans peine à travers les règles pour en saisir l'esprit et le sens, avant de les explorer plus profondément. Cela rend le supplément plus agréable d'accès et surtout plus pratique et plus rapide à utiliser en cours de partie.

En bref, cette édition revue et augmentée est la meilleure version à ce jour de *Star Wars*. Il est clair que l'éditeur ne s'est pas contenté d'un simple retirage, mais qu'il a fait de son mieux pour encore améliorer le jeu, déjà excellent. Cette volonté est exprimée par un premier conseil (et sans doute un des plus importants) : “ Votre but est de vous assurer que tout le monde s'amuse. Si vos joueurs passent un bon moment, le reste ne compte pas. ”

Des règles bien faites et bien expliquées, un bouquin pensé et bien écrit, un paquet de conseils judicieux et un des meilleurs univers jamais présenté dans un jeu de rôles.

Qu'est-ce que vous voulez de plus ?

Lord Winfield *Spécialiste des trous noirs*

Score : 10/10

Look : 9/10
Système de jeu : 10/10
Qualité des règles : 9/10
Originalité : 9/10



La Force

Bien sûr, *Star Wars* ne serait pas *Star Wars* sans la Force, cette “ sorte de Fluide créé par tout être vivant (...) qui maintient la galaxie en un tout unique ”. Tout fan de *Star Wars* sait que la Force est partout et en toute chose... y compris dans le jeu de rôles.

Tous les personnages de *Star Wars* commencent leur existence avec seulement un ou deux points de Force, qu'ils peuvent dépenser à tout moment pour doubler le nombre de dés jetés. Cette règle bien simple simule un effort surhumain de la part du personnage, qui utilise (consciemment ou non) la Force pour réaliser une action particulièrement difficile.

Le Côté Obscur est représenté par les Points du Côté Obscur. Chaque fois qu'un personnage utilise la Force à des fins égoïstes ou malveillantes, ou qu'il est sous l'emprise de la peur ou de la colère, il court le risque de prendre un Point du Côté Obscur. Quand cela se produit, il est possible que le personnage soit alors consumé par le Côté Obscur, succombe au mal et devienne (en tout cas, dans la plupart des cas) un personnage non joueur.

La Force est également la source de la puissance des Chevaliers Jedi. Certains personnages peuvent apprendre les voies de la Force, représentées par trois compétences : contrôle, sens et altération. Ces compétences sont combinées avec des points de pouvoir de la Force pour permettre aux personnages d'accomplir des faits extraordinaires.

Mais ces Jedi doivent encore plus se méfier du Côté Obscur que les autres personnages : plus sensibles à la Force, ils cèdent aussi plus aisément aux tentations du Côté Obscur.

Comme toutes les autres règles, celles qui concernent la Force sont à la fois sophistiquées et simples d'emploi. Mettant clairement l'accent sur l'action et le récit plutôt que sur les mécanismes de simulation, elles sont idéales dans le cadre d'un tel jeu.



DARK EDEN

un paradis comme ça, c'est quand vous voulez !

Jeu de cartes à collectionner en anglais éditée par Heartbreaker

60 F le starter
20 F le booster

Dispo



Ce nouveau jeu de cartes à collectionner se déroule dans le monde de *Mutant Chronicles* (comme *Doomtrooper*), mais se penche plus spécialement sur les combats pour la survie que se livrent diverses peuplades primitives et belliqueuses sur notre bonne vieille Terre. L'ensemble est très proche de *Dark Age* pour le background, mais la comparaison s'arrête là (*Dark Eden* est un bon jeu).

Chaque joueur contrôle le quartier général d'un commandant, petit leader d'un groupe de guerriers sans foi ni loi. L'ambiance vous prend à la gorge dès le début de la partie et ne vous lâche plus par la suite.

Toutes les cartes sont sombres et les humains (ou ce qu'il en reste) n'ont pas une meilleure tête que les mutants contre lesquels ils se battent.

Chaque commandant dispose de divers bâtiments qui servent soit à produire des matières premières (silo à grain, étable, usine, etc.), soit à défendre tout ce petit matériel (champs de mines, barricades, tour de guet, etc.).

Pour défendre son " turf " et attaquer celui des autres, chaque joueur dispose de guerriers tous plus horribles les uns que les autres.

Quant aux diverses cartes de bonus, elles portent des noms aussi charmants que " *Bloodlust* " ou " *Fist of Judah* ". On ne compte plus les crânes sur le sol et les pointes sur les épaules et les genoux des combattants. La technologie est censée être plutôt primitive et dans ce monde cruel, le plus terrible des avions de chasse est un triplan que n'aurait pas désavoué le Baron Rouge.

On est loin de la technologie débridée du *Mutant Chronicles* et *Doomtrooper*. Pour ne pas oublier qu'au-delà de la Terre, l'univers est encore plus mauvais, certaines cartes permettent de se rallier aux légions obscures (et d'acquérir ainsi les pouvoirs impies qu'elles font apparaître chez leurs serviteurs) ou aux différentes corporations du jeu (et la technologie qui s'y rapporte). Mais c'est tout de même très rare (tout du moins pas avant que des extensions paraissent).

Le but du jeu est de gagner des points de victoire. Ils sont obtenus en rasant et pillant les territoires adverses. Aucun point n'est gagné en tuant les guerriers adverses, mais il y a de grandes chances pour que vous soyez obligé de marcher sur leur, corps ensanglantés pour tout détruire chez eux.

Les règles du jeu sont comprises et mémorisées en une seule lecture, ce qui prouve que le sujet est fort bien traité. On aurait aimé jouer à *Dark Age*. Les illustrations de *Dark Eden* sont un cran en dessous, mais le jeu est à des années lumières au-dessus.

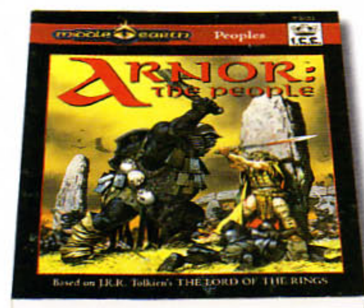
CROC

Look : 7/10
Système de jeu : 8/10
Clarté des règles : 8/10
Originalité : 7/10

Score : 8/10

Arnor : The People

Supplément en anglais pour Middle-Earth RPG
ICE
150 F environ
Dispo



Quatrième volume de la série des " Peuples des Terres du Milieu ", *Arnor : The People* nous emmène à la découverte du deuxième des Royaumes dunedains en Exil et des peuples de l'Eriador.

Le voyage commence par la présentation des fils naturels de l'Arnor, les royaumes de l'Arthedain, du Cardolan et du Rhudaur. Une fois passée cette entrée en matière, on attaque les choses sérieuses avec l'histoire de la région, depuis le Premier âge. Ainsi, vous saurez tout sur le Numenor, l'Angmar, les Palantir, etc. Et pour guider les néophytes, une vaste chronologie et plusieurs cartes viennent agrémenter cette partie, avant de vous laisser prendre connaissance des diverses peuplades formant la mosaïque humaine et non humaine de l'Arnor.

Arrivé à ce stade, il ne reste plus qu'à voir les chapitres sur la politique, les aspects socio-économiques et l'art de la guerre, et vous en aurez fini avec la partie encyclopédique. Mais ce supplément fait aussi la part belle aux personnages, qu'ils soient joueurs ou non joueurs.

D'abord, la description d'une cinquantaine de personnalités dunedaines. Ensuite, une description des artefacts les plus importants, détail non négligeable pour une région aussi riche en trésors perdus. Pour les PJ, un chapitre décrit la création d'un membre des Rangers du Nord.

Enfin, les appendices proposent une révision du vocabulaire spécifique aux Terres du Milieu et des listes d'armées utilisables tant pour le JdR que pour une éventuelle reconstitution de batailles.

Deux ombres toutefois noircissent ce tableau extrêmement complet d'une des régions centrales des Terres du Milieu.

Arnor : The People ne propose tout d'abord aucun scénario ou cadre de jeu directement utilisable par le MJ. Cela sera abordé dans le supplément *Arnor : The Land*. L'achat des deux suppléments est donc vivement recommandé si vous comptez en faire une exploitation ludique.

D'autre part, la présentation est aussi laide et froide que le royaume d'Angmar. Or, pour une bonne utilisation de ce supplément, complexe et dense, il vous sera nécessaire d'envisager largement plus d'une séance de lecture. Mais comme la qualité est au rendez-vous, le jeu en vaut la chandelle !

Bertrand Lhoyez

Score : 8/10

Magic : L'Assemblée, 5ème Ed.

Mais où sont passées les créatures ?

Nouvelle édition de Magic : l'Assemblée
éditée en treize langues
dont l'anglais et le français par WOTC.
18 francs pour un booster, 60 francs pour un starter
Dispo



Vous vous attendiez à de véritables monstres, malheureusement les 470 cartes de la cinquième édition regorgent de merveilles mais ne comptent que très peu de bonnes bestioles.
Votre chouchou, l'*Ogre gris* qui, rappelons-le, est un 2/2 pour 3, va pouvoir arriver entre vos mains par de nombreux moyens. En effet, vous tirerez des cartes grâce aux *Grimoires de Jayemdae*, de *Jalum* ou *Bouteille elkin*. Une fois en main, vous pourrez booster votre super créature avec des enchantements génériques comme *Croisade* ou *Lune blafarde*. En y mettant 7 cartes, vous pourrez sûrement égaler la puissance d'un *Ange de serra* ou d'un *Vampire sengien*. Ces deux merveilleuses créatures ne sont point rééditées. Si, en revanche, vous voulez empêcher votre adversaire de piocher des *Ogres gris*, vous aurez à disposition le *Bonnet du bouffon* pour les retirer directement de son jeu, ou encore *Distorsion cérébrale* et *Sceptre de dislocation*, pour l'obliger à les défausser. Enfin, si par ruse votre malicieux adversaire arrive à vous narguer avec son *Ogre gris*, vous pourrez vous en débarrasser avec des sorts aussi puissants que *Colère de dieu*, *Disque de nevinyrral*, ou *Tremblement de terre*. Tous les sorts génériques qui permettent des renversements de situation appréciables sont en effet réédités. Enfin, si vous aimez contrôler la situation, et qu'avec vous l'*Ogre gris* baisse les yeux et boit frais, des cartes comme *Orbe de l'hiver*, *Stase* ou *Peste* vous rendront maître de toutes les situations. La 5ème édition avait tout pour être un très bon cru, les concepteurs ont simplement oublié les bonnes créatures, à l'exception du *Roi du ciel* et du *Dragon shivan*.
200 nouvelles illustrations viennent agrémenter les cartes et permettent de mieux se représenter les sorts en question. On regrettera néanmoins que WOTC n'ait pas daigné mettre des bords noirs à ses cartes. Cela peut vous paraître un détail, détrompez-vous, c'est la fin d'un mythe. Nombreux sont ceux qui sont inconsolables.
P.S : et en plus l'*Ogre gris* il est même pas réédité dans la 5e.

Score : 7/10 (pour les nouveaux joueurs)
4/10 (pour les anciens joueurs)

Timbre Poste

Look : 8/10
Puissance : 4/10
Originalité : 5/10


Les modules

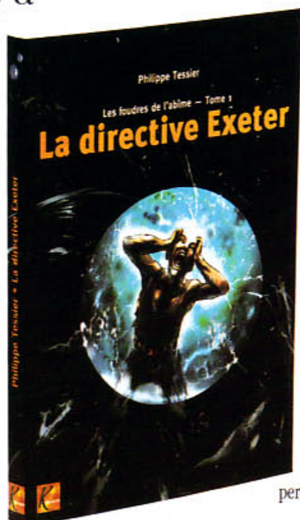

La grande bibliothèque

Les foudres de l'abîme - tome 1 : La directive Exeter

Roman de science-fiction inspiré du jeu Polaris écrit par Philippe Tessier, publié aux éditions du Khom Heïdon
49 F • Dispo

Tant qu'il y a des morts, il y a de la vie

Le monde de *Polaris* est un univers hostile et violent. Hostile à l'homme pour qui vivre sous les eaux n'a rien de naturel et violent parce que la nécessité de survivre pousse paradoxalement l'espèce à s'entre-tuer. Sous les eaux noires de sa très belle couverture, le roman de Philippe Tessier, plonge le lecteur au cœur d'une intrigue d'envergure planétaire, dont les rets se tissent lentement et guident le lecteur vers un dénouement en queue de poisson, qui annonce déjà le tome 2. Sur la passerelle de commandement de l'Atlantis, sous-marin cyclopéen fleuron de la flotte hégémonienne, dans les ruelles sordides d'Équinoxe, la cité neutre flottant entre deux eaux, au plus profond des plaines abyssales à bord des puissants bâtiments pirates, à l'intérieur d'un bunker Généticien où sont préservés à jamais de terrifiants hybrides de combat, les personnages et les événements se croisent et se répondent, tournant sans cesse autour de la mystérieuse directive Exeter.



Malgré quelques formulations parfois maladroites et une composition très éclatée, qui impose de lire le roman d'une traite sous peine d'en perdre le fil, *La directive Exeter* est un premier essai réussi. Ceux qui ne connaissent pas encore le jeu de rôles y découvriront un monde riche et original, taillé pour l'aventure.

Ben • Score : 7/10

Chaos Puissance 5

Roman fantastique sur le JdR Imago, par un collectif d'auteurs, publié aux éditions Mnémos
44 F • Dispo

La ville de Los Angeles est en proie à des phénomènes inexplicables d'altération de la réalité. Un homme émerge des décombres fumants de sa maison perdue au fin fond du Canada. D'éminents chercheurs calculent, modélisent et " matérialisent " la cinquième dimension. Gasp !! D'énigmatiques personnages complotent, conspirent ou se combattent, parfois avec l'appui du gouvernement. Etc.



La construction de *Chaos Puissance 5* emprunte à d'autres romans du genre la technique des récits, indépendants dans un premier temps, qui finissent par se télescoper pour aboutir à un tout cohérent. Certes, bien que peu novateur, le procédé ménage le suspens et a, dans ce cas, un réel intérêt. Mais que dire de ces mêmes récits, qui sont censés mêler intimement science et magie, quand la science se résume à du vocabulaire ? En effet, pas l'ombre de la queue d'une théorie scientifique, voire d'une justification même approximative au fil des pages. Par contre, le jargon (équations élémentaires unidimensionnelles, théories du chaos, ondes sinusoïdales et physique quantique) est omniprésent. Mais il y a pire encore : les figures de style (euphémisme, hyperbole ou oxymore) et les néologismes auraient un sens s'ils étaient maîtrisés, mais on navigue du " cul-cul " pseudo-poétique au franchement ridicule et l'on atteint des sommets avec

Vingt ans après

BD d'aventures dessinée par Dany et scénarisée par Van Hamme — Éditions Le Lombard — Dispo

Une leçon de BD en 62 pages

Il semblerait qu'en découvrant que la bédé est un art graphique, pas mal de dessinateurs ont oublié que c'est aussi un moyen de raconter des histoires. À tel point que quand on retombe sur un Van Hamme (le scénariste du génial *XIII*), il ne faut pas plus de quelques pages pour être sérieusement accroché et ne pas lâcher le bouquin avant la dernière case.

Dans *Vingt ans après*, les rares survivants d'un crash d'avion ayant eu lieu à la fin des années 70, sont tour à tour victimes d'attentats plus ou moins bien maquillés. Sauvé de justesse par l'intervention des R.G., un de ces survivants apprend la raison pour laquelle lui et ses compagnons d'infortune sont soudainement les cibles de mystérieux tueurs. De Bangkok à la jungle amazonienne, le lecteur croise d'anciens nazis très bien réinsérés, les services secrets israéliens, les princes de l'opium et même une tribu d'indiens. Et puis il y a les rebondissements : ceux qu'on croyait morts ne le sont pas, des amis se révèlent être des traîtres... Une vraie histoire en seulement 62 pages ! Il y a pas à dire, il est fort ce Van Hamme. Même si l'intrigue est un peu naïve, un peu classique, elle est racontée avec tant de virtuosité et d'efficacité qu'on s'y laisse prendre avec un immense plaisir. Après avoir lu ça, la plupart des albums (vous savez, le genre de bédés en quinze tomes dont le premier commence seulement à esquisser une partie du décor) vous sembleront de médiocres pièges à fric. Seul bémol peut-être : les dessins. Là aussi, c'est un peu la vieille école, celle du mensuel *Tintin*, dans lequel Dany a commencé en crayonnant *Olivier Rameau*. Mais en l'occurrence cela a moins bien vieilli que le talent de narrateur de Van Hamme.



Thibaud Béghin • Score : 9/10

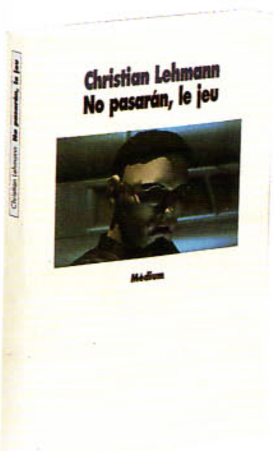
l'incendie de Los Angeles où " l'entité encouche des maisons du quartier... " et est " harponnée par le Chaos, mais apaisée par son cannibalisme urbain... ". J'en passe et des pires. En bref et en résumé, *Chaos Puissance 5* ou l'art de saborder une bonne idée en voulant se la jouer apprenti prosateur si ce n'est apprenti sorcier.

Rémy Van Liefde • Score : 5/10

No Pasarán, le jeu

Roman virtuel de Christian Lehman aux éditions du Médium 64 F • Dispo

Trois potes, Éric, Thierry et Andréas, tous mordus du joystick, pénètrent un jour dans une boutique d'informatique miteuse de la banlieue londonienne. À la vue d'un badge qu'arbore l'un des trois ados le vieux vendeur pète les plombs et, hors de lui, leur file un jeu gratos. Ce jeu, qui tient sur une simple disquette (la honte !), révèle pourtant des graphismes époustouflants et des simulations de combat d'autant plus réalistes que cet improbable programme semble deviner l'histoire et la nature du joueur pour le plonger efficacement dans le cauchemar éternel de la folie guerrière.
Face à ce jeu, Thierry et Éric comprennent qu'Andréas ne bloque pas sur les Doom-like pour les même raisons qu'eux : la violence le fascine autant que les fascistes espagnols dont le cri de guerre " Vive la mort ! " avait le mérite d'exprimer clairement leur désir destructeur. Sous son crâne rasé, il attend avec impatience le jour où lui et les siens en découdront avec la " racaille " : ce n'est que pour patienter qu'il blaste du pixel...
" No Pasarán " (" Ils ne passeront pas "), pour ceux qui l'ignorent était le slogan des Républicains pendant la guerre d'Espagne, et vu qu'au pays des myopes un borgne risque de faire la loi, on saisit tout de suite que ce bouquin considère la résurgence facho sous l'angle surprenant du jeu vidéo. Il est regrettable que le style un peu à l'américaine (90% de dialogues) et certains clichés (des ados, un software surnaturel) handicape un sujet intéressant, original et intelligent.



Thibaud Béghin • Score : 7/10

Note : On pourra aussi se reporter à *Charnel Houses of Europe : The Shoah*, critiqué dans ce même numéro qui, à sa façon, traite d'un sujet similaire.

Le Château des Poisons

par Serge Brussolo, collection Le Masque — 89F — Dispo

C'est toujours avec une certaine appréhension que j'ouvre le dernier roman de Brussolo qui, au cours de sa prolifique carrière, a alterné le bon et le moins bon. On doit lui reconnaître une plume inventive et alerte mais quelquefois alimentaire. Avec *Le Château des Poisons* il retrouve un univers qu'il affectionne tout particulièrement et qui lui a permis de produire ce qui à mon sens compte parmi ses plus belles réussites, à savoir *L'armure maudite* et *Hurlemort*.
Certes, le Moyen Âge décrit ici est très brussolien et ne résisterait pas à l'analyse d'un historien, mais peu me chaut, les ambiances sont si bien rendues et le rythme si soutenu que l'on se laisse emporter avec délectation dans le tourbillon.
Un nobliau atteint de la lèpre fait appel à un moine trafiquant de reliques censé lui rapporter les ossements d'un saint qui le guériront avant son mariage. Ledit moine est accompagné dans son voyage par un chevalier sans fief ni armure, qui n'est autre qu'un paysan adoubé hâtivement pour hauts faits d'armes et d'une femme-troubadour aux chansons licencieuses. Jusque-là, tout semble simple, mais quand les tournois virent aux guet-apens, les banquets aux festins mortels et que la bête immonde rôde, saupoudrant de son venin mortel le fief de ce baron crédule, le plus érudit de nos ecclésiastiques y perdrait son latin. Certains voient dans cette ronde de cadavres le doigt de Dieu, d'autres la main du diable et d'autres encore, plus prosaïques, une machination humaine. Quoi qu'il en soit, et même si la chute laisse un petit goût d'artifice, vous resterez pantois à la lecture de ce bijou de concision au rythme débridé et à la mécanique huilée. Du très bon Brussolo et en tout cas un must du polar médiéval.



Rémy Van Liefde • Score : 9/10

La cité des âmes

Roman infernal fantastique de Philippe Tessier publié aux éditions du Khom-Heïdon. 49 F • Dispo

quand l'héroïque épouse le fantastique...

Au détour d'une sombre clairière, le lecteur découvre un monde de silence peuplé de pauvres âmes. Telles des ombres, les habitants de cet univers de malheur contemple Vallefroy, la cité des âmes. Parmi eux, un berger condamné pour l'éternité à conduire les âmes mortes en enfer va, un jour, décider de venir en aide à trois chevaliers du Christ, leur permettant de pénétrer dans la citadelle impie pour retrouver la fille du roi Rolland. Dans le combat qui opposera nos héros au duc du mal, chacun vivra une quête initiatique lui permettant d'éprouver sa valeur. Seule leur foi leur permettra de triompher de cette épreuve.
Ce roman original allie à la mythologie chevaleresque des épopées arthuriennes, la candeur des plus beaux épisodes de l'heroïc-fantasy traditionnelle. L'imaginaire chrétien permet à l'auteur de donner une nouvelle explication au premier meurtre biblique. On appréciera la fin pleine de rebondissements et les descriptions hautes en allégories philosophiques. En deux mots, lisez-le (si, si, ça fait bien deux mots).



Timbre-Poste • Score : 7/10

Le sabre et le fou

Roman fantastique contemporain de Sébastien Pennes publié aux éditions Mnémos 39 F • Dispo



coup d'épée dans l'eau

Un maître d'armes parisien raconte à un psychiatre l'étrange histoire qu'il vient de vivre. Un soir de beuverie passé dans un bar à attendre sa belle, il a été provoqué en duel par un sinistre et très mystérieux individu. Vapeurs d'alcool ou véritable fantôme, impossible en tout cas de retrouver la carte de visite du troublant duelliste. Grâce à un ami franc-maçon, il découvre l'existence d'une secte versée dans les pratiques shamaniques, à laquelle le jouteur

Le Prix du Sang

Roman med-fan dans l'univers du jeu de rôles Nightprowler par Jacq publié aux éditions du Khom Heïdon — 49 francs — Dispo

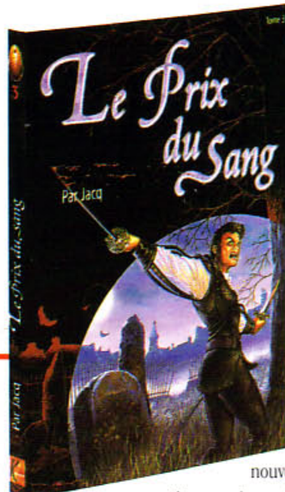
Bon sang ne saurait mentir

Ultime épisode de la première saga *Nightprowler*, *Le Prix du Sang* se distingue de ses semblables en heroic fantasy tant par l'intérêt du récit que par les exceptionnels talents de conteur de Jacq. Les pages sont gluantes de sang et à mesure que l'on suit Sakcha et ses complices dans les ruelles de Samarande, on découvre l'univers sordide mais envoûtant du monde des voleurs.

À la fin de *La Voix du Sang*, la mort de Narubio, soudaine et injuste, laissait le lecteur dans une attente quasi-insoutenable, la suite commence tout aussi violemment puisque c'est Myrdril la Vierge de glace qui encaisse un carreau d'arbalète en pleine poitrine. Elle y survit mais est impuissante à empêcher ses amis de s'engager dans une vendetta meurtrière qui les mènera au bout d'eux-mêmes. La vengeance n'est pas toujours un sentiment noble et nos héros nous révèlent enfin leur vrai visage entre la lumière et les ténèbres. Les intrigues mises en place dans les deux premiers volumes prennent enfin leur pleine dimension et l'on se rend compte que chaque détail, que chaque personnage avait son importance.

À la fois thriller médiéval et œuvre de suspens contemporaine, ce roman allie à merveille les particularités des aventures vécues par les héros de jeu de rôles et la profondeur des intrigues romanesques. La mort attend nos héros au coin d'une ruelle, seuls les plus durs s'en sortiront.

Timbre Poste • **Score : 9/10**



semble lié d'une façon ou d'une autre. Mais le passé psychiatrique du maître d'armes resurgit peu à peu et jette un voile trouble sur la réalité de son discours. Affabulations de dément ou véritable magie ? Je vous laisse bien évidemment la surprise.

L'idée consistant à exploiter le ressort fantastique de la folie n'est pas à proprement parler originale. Elle permet à l'auteur de jouer sur l'incertitude, le doute qu'elle génère dans l'esprit du lecteur, partagé entre l'envie de croire au surnaturel et la possibilité qu'il s'agisse plus prosaïquement des hallucinations d'un malade mental. À ce premier bémol s'ajoute un style souvent ampoulé que je trouve peu approprié à la forme qu'il est censé retranscrire (le discours d'un malade face à son psychiatre) et un récit qui traîne souvent inutilement en longueur.

De ce qui aurait fait une bonne nouvelle l'auteur a fait un fastidieux roman.

Ben • **Score : 5/10**

Lumiere du matin

Roman inedit de Bernard Rastoin aux éditions du Khom Heïdon 49 francs • dispo

Le retour du shaan

Depuis l'arrivée des hommes des étoiles sur Héos rien n'est plus comme avant. La plus part d'entre eux se posent en maitres et tentent d'imposer la «civilisation», mais il en est certains comme Porfirio Yzaga qui ont choisi un destin différent. Au côté des héossiens il a décidé de combattre la folie du Nouvel Ordre et de ses dignitaires. Nous avons suivi ses hauts faits en épaulant Trois Lunes, Eclipse et leurs compagnons dans les deux premiers romans de cette serie baptise le cercle des realites. Nous le retrouvons, après ses victoires, amer et défait, croupissant ivre mais amoureux dans une Bourgade au milieu du désert. Alors qu'il est au fond du gouffre l'aventuren va lui tendre les bras et lui rappeler que jadis les felings le nommait Lumière du matin, que jadis il etait shaaniste.



Ce n'est pas tant la qualite de l'intrigue, au demeurant envoutante, mais bien la poésie et l'humour du récit qui font de ce roman un éécrit remarquable. Le dépaysement est total et permet de se laisser envouter par les merveilles de toute sortes qui peuple cette planète si éloignée et pourtant si présente. A chaque fois c'est avec les yeux d'un héros différent que l'on découvre une nouvelle facette du monde de Shaan, a chaque fois c'est un nouvel émerveillement.

Timbre Poste
Score : 8/10

Chroniques de la Lune noire.T7. De vents, de jade et de jais.

Bande dessinée d'heroic fantasy de C. Pontet et F.M. Froideval, aux Editions Dargaud. 78 F • Dispo.

Journal en pattes de mouche



Il y a dans la bande dessinée des métiers qu'on néglige trop souvent. Il en va ainsi de la profession de lettreur. L'art de cet expert du plein et du délié consiste à dessiner de jolies lettres, agréables à lire, faciles à décrypter et censées rentrer dans ce qu'on appelle des bulles.

Dès la première planche des Chroniques, force est de constater que les auteurs se sont affranchis des services d'un calligraphe. Dommage.

Ça laisse à penser que la désinvolture du héros n'est pas une figure de style.

Les kyrielles de plans serrés sur les visages révèlent une traduction simpliste de l'écriture cinématographique ; écriture dans laquelle les néophytes apprennent à placer une caméra à 1m70 (hauteur moyenne des yeux d'un être humain, voire d'un Américain).

Pontet semble ne jurer que par cette grammaire bien castratrice.

Du coup, ses vues sont invariablement frontales et les effets de perspective sont rares.

Nous voulons croire que c'est un parti pris... D'ailleurs, une aisance manifeste dans le rendu des échelles va en ce sens. Des géants côtoient des nains sans modification de traité de l'encrage, c'est franchement habile.

Le scénariste, célèbre " Feu Meu Feu " pour les aficionados du jeu de rôles, fait preuve d'une même opiniâtreté.

De nombreux textes décrivent les événements en dehors de l'action, technique courante en heroic fantasy, et les dialogues sont résolument en décalage avec le ton de ces narrations.

Vue l'expérience de l'auteur, on peut concevoir que c'est encore un parti pris.

À moins qu'après dix ans, ça ne tourne à la routine.

Frédéric COULIBALY • **Score : 6/10**

le magazine des jeux de rôles

backstab

vous présente

G... comme grands méchants

Ils sont venus ils sont tous là

DOSSIER 666 - 3

ILS SONT VENUS ILS SONT TOUS LÀ

Ah que la vie serait douce si nous ne rencontrions jamais ni adversité, ni opposition.... Mais qu'elle serait ennuyeuse également ! Et l'espèce humaine, à laquelle appartiennent indiscutablement les joueurs de jeux de rôles, est ainsi faite que nous avons en permanence besoin de nous mesurer à autrui, que cet " autrui " soit réel ou imaginaire. C'est pour ça que les donjons sont pleins de dragons, que les souterrains des manoirs victoriens abritent des créatures au-nom-imprononçable-du-moins-par-une-bouche-humaine et que Sa Très Gracieuse Hégémonie Interstellaire envisage une nouvelle fois de lancer ses troupes à l'assaut de la planète bleue.



D'où l'idée de cette aide de jeu, qui, annonçons la couleur tout de suite, n'a d'autre ambition que de vous donner envie de concevoir des aventures mettant en scène ces sept " bosses de fin de niveau ". Il ne s'agit en aucun cas d'un additif officieux à un quelconque catalogue de monstres et autres horreurs ludiques, ni de nouveaux ennemis que certaines victimes de la terrible affection dite du "grosbillisme" pourraient être tentées de tailler en pièces après avoir joué *Massacre à la godslayer* dans le *Deities and Demi-gods*.

Fidèles à notre ligne directrice, "le prêt à jouer", nous avons jugé utile de ne pas nous borner à une simple description des sept "grands méchants" qui vous sont présentés ci-dessous. C'est pourquoi ils sont dotés de 6 caractéristiques "universelles", c'est-à-dire celles qui servent le plus fréquemment à décrire un personnage et qui sont donc les plus utilisées, sous une forme ou sous une autre (mis à part l'Intégrité, peut-être).

Vous retrouverez donc :

1) la Constitution (CON), qui mesure la puissance musculaire et la résistance physique du personnage ;
2) la Dextérité (DEX), qui mesure son aptitude à se situer dans l'espace et à maîtriser son corps ;
3) l'Intelligence (INT), qui mesure la faculté du personnage à apprendre, à connaître, à raisonner in abstracto ;
4) la Résistance (RÉS), qui mesure son aptitude à résister psychologiquement à toutes les agressions de la vie (stress, conflit, maladie, blessures...) ;
5) Le Charisme (CHAR), qui mesure l'influence que le personnage peut avoir sur les autres ;
6) l'Intégrité (INTÉG), qui mesure l'aptitude du personnage à rester fidèle à ce qu'il est et à ce qu'il croit (plus ce score sera bas, plus le PNJ aura tendance à faire des compromis avec lui-même).

Pour donner plus de chair à ces sept " grands méchants ", nous avons complété le tableau par 12 compétences (variables de l'un à l'autre, mais qui toutes parlent d'elles-mêmes). Les compétences dépendent évidemment des caractéristiques ; tous les scores indiqués sont sur 20.

Nom (et alias) :

Wilfrid Möloch (surnommé " le Corrupteur ")

Type : Le Mal incarné
Statut : Mercenaire et nécromancien
Description :
Taille : 1,85 m Poids : 90 k
Cheveux : bruns (brosse courte)
Yeux : gris Âge : 32 ans
Signes particuliers : tatouage représentant un serpent autour de la taille

Histoire : Rien à l'origine ne destinait Wilfrid Möloch à devenir ce qu'il est aujourd'hui. Troisième enfant d'une fratrie de cinq, fils d'un banquier protestant et d'une mère issue de la haute bourgeoisie, Wilfrid Möloch aurait normalement dû devenir notable à son tour, faire un beau mariage et mourir dans son lit. Il n'en a rien été.

Car sa mère, humaniste éclairée, n'a voulu fermer aucun champ de connaissance, par préjugé ou par éducation, à Wilfrid, son préféré. Qui a pu librement se plonger dans tout un fatras ésotérique, dont il ne percevait pas qu'il traçait sa voie. On murmure parfois qu'il existe des bibliothèques oubliées dans des ruines inaccessibles, qu'il existe des palimpsestes maudits dont les mots ont été tracés avec du sang... Dès le jour de sa majorité, Wilfrid a quitté le douillet appartement familial pour retrouver ces bibliothèques et lire ces manuscrits. Et il y est parvenu.

Pénétrant avec une facilité déconcertante les arcanes tracées en d'autres temps, Wilfrid, au fil de ses lectures et de son apprentissage, prenait la mesure du pouvoir qui s'offrait à lui.

Le reste est affaire de circonstances : soupçonné de piller les trésors d'une civilisation perdue d'Amérique du Sud, Wilfrid a été arrêté, puis enrôlé de force. Et il a mieux compris, en voyant la bestialité, la cruauté, le sang et les massacres, qu'il manquait une dimension à son " art ". Et que sa nouvelle vocation de mercenaire allait lui procurer une couverture parfaite, tout en le laissant libre de ses mouvements.

Motivations : La domination, le pouvoir sur les âmes et les esprits. Et si possible, un pouvoir absolu. Wilfrid n'aime rien tant que savoir que des gens, ses esclaves psychiques, sont prêts à se sacrifier pour lui s'il le leur demande. Et Wilfrid, comme un homme frivole se lasse de ses conquêtes, leur préférant toujours les femmes qu'il n'a pas eues. Alors effectivement, ses esclaves meurent. Et d'autres viennent prendre les places ainsi libérées.

Moyens : Wilfrid ne compte que sur ses sorts pour parvenir à ses fins. Mais ils sont très puissants. Au fil des années, il a également acquis une connaissance, certes sommaire parfois, de la plupart des formes de magie noire encore en vigueur sur le globe. Il sera très difficile à surprendre.

Travers : Wilfrid est accro à l'herbe qui rend niais. Il prétend que seule l'espèce de béatitude que provoque le cannabis lui permet d'être "en phase avec les esprits". Attention cependant, même lorsqu'il a fumé, Wilfrid reste un véritable fauve.



Âme damnée ou familier : Plutôt âme damnée dans son cas. L'âme de ce qu'il croit être une femme, très belle et très sombre, que Wilfrid rejoint parfois au royaume des morts et qui, en se manifestant dans le monde réel, lui a plusieurs sauvé la vie.

Caractéristiques :

CONS	14	DEX	18
INT	14	RÉS	19
CHAR	19	INTÉG	10

Compétences : Armes à feu (de poing) (16), Artillerie légère (15), Commandement (19), Contrôler (morts vivants) (19), Corps à corps (19), Guérilla (17), Piloter (hélicoptère) (17), Invoquer (morts vivants) (16), Sciences occultes (17), Survie (18), Tireur d'élite (19), Vaudou (13).

Nom (et alias) :

Hector Daggan (surnommé " Brains " ou " le Sphinx ")

Type : Le génie du Mal, l'ennemi éternel
Statut : Tueur en série (couverture : avocat)
Description :
Taille : 1,76 m — Poids : 70 k — Cheveux : bruns (légèrement dégarni sur les côtés)
Yeux : bruns — Âge : 42 ans — Signes particuliers : porte des lunettes

Histoire : " N'essayez pas : vous ne pouvez savoir si vous n'y prendrez pas goût. ". Et Hector a essayé. Sans préparation, au hasard. Il a frappé et quand le sang chaud du junkie lui a giclé au visage, Hector a eu une révélation de ce que le futur lui réservait. La ville comptait son premier tueur en série.

Rétrospectivement pris de panique par l'amateurisme de son premier crime, Hector décida de se documenter avant de frapper à nouveau. Son métier l'y aida grandement.

Mais les connaissances livresques ne suffisaient pas. Il se plongea alors dans les archives du cabinet qui l'employait (Jameson, Smith & Sons - avocats de père en fils depuis près de 120 ans), puis glana quelques informations plus " pratiques " auprès de la police, en prenant bien garde de ne pas poser de questions, mais d'attendre que les anecdotes fusent d'elles-mêmes.

Il adopta alors son modus operandi : ne tuer qu'une fois par an, le 2 novembre ; ne tuer que des rousses aux yeux bleus ; ne jamais utiliser d'arme à feu (pour d'évidentes raisons de discrétion). Et bien sûr, signer ses crimes. Toujours de la même façon : une devinette, comme celle que le sphinx posa à Œdipe croyant le piéger. Parfois un charade, parfois un rébus, parfois une véritable devinette, cette signature n'a évidemment pas pour but de mettre les représentants des autorités sur ses traces, mais plutôt de clairement donner aux meurtres qu'il commet toute leur dimension ludique. Parce que pour lui, il est clair qu'il ne s'agit que d'un jeu. Et les pions sont là pour être sacrifiés...

Son plus beau coup au jour d'aujourd'hui ? Vraisemblablement l'assassinat d'un " copycat killer " sortant de l'appartement de sa victime.

Motivations : La souffrance. Hector se considère avant tout comme une espèce de spécialiste de la douleur. S'il dépèce vivante l'une de ses victimes, ce n'est pas par pur sadisme, mais animé de la même curiosité froide et scientifique qui pousse le laborantin à disséquer la grenouille.

Son autre grand plaisir, c'est de voir toutes les petites fourmis de la police se démener pour tenter de l'arrêter. Pour corser le jeu, non seulement il ne laisse aucune trace sur les lieux de ses meurtres, mais en outre, il prend un malin plaisir à semer des indices, faux bien entendu, fabriqués de toute pièce AVANT de passer à l'acte.

Moyens : Une de ses grandes forces, si l'on peut dire, est sa capacité à synthétiser l'information et à voir les conséquences à moyen terme. Hector est un vrai rat de bibliothèque qui ne paye pas de mine. Très méticuleux, il n'a choisi de devenir un tueur en série qu'après s'être longuement documenté sur le sujet.

Travers : Sadique et pervers. La souffrance qu'il inflige aux gens n'est qu'un moyen pour lui de se faire mousser à ses propres yeux. Plus les enquêtes pataugent, plus les flics se dispersent en suivant des fausses pistes, plus il jubile et, rétrospectivement, se félicite d'être aussi intelligent "dans un monde peuplé de tant de crétins".

Âme damnée ou familier : Hector, de par sa nature et de par son métier, sait que le secret le mieux gardé est celui qui n'est jamais partagé. Il n'a donc ni comparse, ni complice. Il fait tout tout seul, de la conception à l'exécution, jusqu'à la promotion ! Son ego toutefois ne saurait se satisfaire de la seule couverture médiatique de ses méfaits : il a donc pris l'habitude de se confier à son chat, Zébut.

Caractéristiques :

CONS	11
DEX	17
INT	18
RÉS	19
CHAR	8
INTÉG	16

Compétences : Armes blanches (16), Bibliothèque (20), Chirurgie (14), Connaissance (milieu urbain) (19), Connaissance (système judiciaire), Discrétion (19), Électronique (18), Espionnage (17), Hypnose (15), Informatique (19), Poisons (18), Recherches (documentaires) (19).



Nom (et alias) :

se fait appeler "Némésis" (véritable identité inconnue)

Type : Le super-vilain
Statut : Vengeur (de son point de vue) masqué
Description :
Taille : entre 1,90 et 2 m
Poids : inconnu (estimé à un petit quintal)
Cheveux : sombres (sans plus de précision)
Yeux : couleur inconnue
Âge : inconnu (estimé à une petite trentaine)
Signes particuliers : néant (par défaut)

Histoire : Némésis est un dangereux malade, un schizophrène de la pire espèce qui a miraculeusement survécu au massacre de sa famille, mais qui en porte désormais les stigmates psychologiques à vie. Persuadé que son père était un héros de la police et sa mère une sainte femme, il a conçu, au fil du temps, un scénario de ce massacre qui n'a qu'un très lointain rapport avec la triste réalité.

Petite frappe devenue flic, son père a rapidement compris tout le bénéfice qu'il pouvait retirer d'être des deux côtés de la barrière. Il a donc continué ses petits trafics, mais sous l'uniforme, se servant de sa plaque, de sa matraque et de son arme pour intimider les plus faibles.

Mais il est des gens qui ne plaisantent pas quand on marche sur leurs plates-bandes. Les membres de la pègre locale, notamment, qui voyaient d'un assez mauvais œil un demi-sel déguisé en flic leur prendre une part du gâteau, alors que les subventions versées justement aux flics pour qu'ils regardent ailleurs commençaient à peser lourd sur le budget.

Après un premier, puis un second avertissement, l'organisation criminelle du cru s'est payée le luxe de faire faire son sale boulot... par des demi-sel déguisés en flic ! L'enfant qui allait devenir Némésis n'a pas supporté le spectacle de ses parents torturés sous ses yeux et a pété les plombs discrètement.

Motivations : Némésis s'est juré de débarrasser son pays de la corruption et il a décidé de commencer par la police, infiltrée selon lui par les "ripou", alors qu'elle est censée donner l'exemple. Némésis est schizophrène : il ignore même qu'il a une identité secrète et qu'il arpente, certaines nuits, les bas-fonds et les égouts à la recherche d'informations ou de flics à dessouder alors qu'il est, de jour, un employé modèle et falot d'une entreprise de robotique.

Moyens : Assez étrangement, Némésis et son hôte n'ont pas du tout les mêmes facultés, intellectuelles notamment. Alors que le second a une intelligence que l'on pourrait qualifier de pratique et de moyenne, Némésis semble être une espèce de touche-à-tout de l'électronique qui est parvenu, grâce aux informations collectées le jour par son alter ego, à élaborer un exosquelette, qui est sa principale botte secrète.

Travers : Puisqu'on vous dit qu'il est schizophrène ! Cela dit, on ignore tout du facteur qui pousse, certains soirs, Némésis à prendre le contrôle de son hôte.

Âme damnée ou familier : Difficile de considérer une moto comme un "familier" au sens propre. Et pourtant, Némésis ne s'embarrasse pas de ce genre de contradiction dans ses " relations " avec son bolide, qu'il considère comme un être, sinon doué de vie, du moins doté d'une certaine forme de personnalité. Sans aller jusqu'à lui parler, il lui arrive de flatter son carénage de la main ou de l'encourager de la voix.

Caractéristiques :

CONS	19 (avec exosquelette)		
DEX	19 (avec exosquelette)		
INT	15	RÉS	18
CHAR	13	INTÉG	20

Compétences : Acrobate (18), Armes à feu (de poing) (19), Armes blanches (16), Athlète (18), Conduite (moto) (19), Connaissance (milieu urbain) (17), Camouflage (20), Criminologie (18), Électronique (16), Exosquelette (18), Explosifs (16), Informatique (17).

Nom (et alias) :

Jacques Nusistrate, dit " Janus "

Type : Le double malfaisant, le jumeau diabolique
Statut : Assassin et espion
Description :
Taille : 1,65 m Poids : 70 k
Cheveux : châtain clair Yeux : verts
Âge : 35 ans
Signes particuliers : cicatrice (maquillée) sur la face avant du cou

Histoire : Fils caché d'une cantinière et d'un général, Jacques est pour ainsi dire né sur un champ de bataille et a grandi au milieu des blessés, des morts et des carcasses d'animaux de trait brûlés vifs par les lances à feu grégeois. Et ça lui a plu tout de suite. Recruté dès son plus jeune âge (qui se méfierait d'un enfant en guenilles traversant les lignes ? Personne, jusqu'à ce que l'on s'aperçoive que les réserves d'eau sont empoisonnées.), Jacques a tout de suite eu une préférence pour les missions d'observation et de renseignement, loin derrière les lignes ennemies, notamment si elles impliquaient qu'il changeât plusieurs fois de déguisement.

Jacques est ainsi passé maître dans l'art de l'espionnage, en temps de guerre, et de l'élimination discrète des opposants, grandes gueules, contestataires, rivaux politiques divers et variés, en temps de paix.

Motivations : 1) le challenge, la difficulté de la mission, quelle qu'elle soit ; 2) la réussir, toujours et par tous les moyens. À sa manière, Jacques est un perfectionniste, qui ne donne le meilleur de lui-même que lorsque les obstacles qui se dressent sur sa route semblent infranchissables. C'est un adversaire particulièrement redoutable, qui allie puissance physique et ruse.

Moyens : Jacques est spécialiste du grimage et du déguisement, techniques qu'il a acquises au contact des troupes du théâtre aux armées qu'il a vu se produire. Passé maître dans l'art de changer d'âge, de tête, de sexe, voire de silhouette, ses coups de main en solitaire ont donné naissance à une espèce de légende, qui retrace les exploits d'un guerrier fantomatique doué d'ubiquité, " Janus ".

Travers : Aucun en particulier, sinon une légère confiance en soi.

Âme damnée ou familier : Aucun connu.

Caractéristiques :

CONS	15	DEX	17
INT	18	RÉS	12
CHAR	10	INTÉG	6

Compétences : Acrobate (16), Armes blanches (19), Éloquence (19), Camouflage (19), Cryptographie (18), Discrétion (19), Dissimulation (18), Espionnage (20), Filature (19), Orientation (18), Persuasion, (17), Poisons (19).



Nom (et alias) :

Fourbet le Contrefait

Type : l'éminence grise, le traître (l'ennemi de l'intérieur)

Statut :

Description :

Taille : 1,55 m Poids : 70 k

Cheveux : noirs Yeux : bleus

Âge : 41 ans Signes particuliers : légère claudication

Histoire : On sait très peu de choses du passé de Fourbet le Contrefait, à commencer par sa véritable identité. En grande partie parce que Fourbet a déployé toute son énergie malfaisante à sa débarrasser des rares témoins de son enfance et de son adolescence dès qu'il a pris conscience de ses qualités d'orateur et de maître chanteur. On raconte pourtant qu'un colporteur aux orbites béantes qui arpente la province de la Forêt rouge connaît sa véritable histoire.

Fourbet serait le dernier enfant d'une fratrie en comptant huit. D'extraction modeste (ses parents étaient de simples métayers), la logique aurait voulu qu'il devienne fermier à son tour et qu'il passe sa vie attaché à son lopin de terre, tâchant d'en tirer le meilleur pour les siens et pour lui-même. Mais la fortune est capricieuse et dès sa naissance, Fourbet était marqué par le destin. Victime d'une légère claudication, d'une de ces infirmités qui décide de la vie ou de la mort dans la nature, Fourbet fut vite considéré comme un poids mort et, qui plus est, comme un monstre.

Il s'enfuit donc une nuit, à la plus grande satisfaction de sa famille, et trouva refuge (dans tous les sens du terme) dans une institution religieuse, où il fut aimé pour ce qu'il était et non pour ce qu'il paraissait être. On lui enseigna également le savoir-vivre et les bonnes manières, on lui apprit à lire, à écrire et à compter. Au fur et à mesure qu'il progressait, on lui faisait découvrir de nouvelles sciences : rhétorique, philosophie, mathématiques, littérature. Mais malgré les efforts de ceux qui l'avaient accueilli, les hommes continuaient de se diviser en deux catégories pour lui : les valides et les autres.

Il finit par partir et vint grossir les rangs d'une troupe de théâtre. Son expérience des planches fut de courte durée, puisque très rapidement remarqué pour son érudition, le comte de Beausylvain le prit à son service comme secrétaire particulier.

Motivations : la vengeance. C'est très classique, je ne le nie pas, mais c'est un ressort intemporel des actions humaines. Fourbet n'est animé que par une seule pensée : faire souffrir les "normaux", ceux qui marchent sur leurs deux jambes sans s'en rendre compte, les bipèdes qui se sont moqués de lui, lui ont glissé la pièce par pitié ou l'ont chassé à grandes volées de pierres. Ayant vite compris qu'il ne pourrait rien physiquement, il a développé son intelligence, du moins sa facette la plus sombre. Et il faut bien reconnaître que pour le moment, il arrive plutôt bien à ses fins.

Moyens : Le chantage. Fourbet connaît tous les secrets d'alcôve du château, et fait donc chanter tout le monde, menaçant de révéler à qui de droit les petites turpitudes de chacun. Veule et courtisan, Fourbet obtient tout ce qu'il veut. Il a même réussi le tour de force, après avoir découvert que la comtesse avait un galant, d'obtenir ses faveurs après l'avoir menacée de tout révéler en termes choisis. Comble du comble : elle est aujourd'hui obligée de le protéger si elle ne veut pas qu'il révèle qu'il a couché avec elle !

Âme damnée ou familier : Fourbet a gardé de son passage dans une oubliette une fascination morbide pour les rats, qu'ils regardent comme les créatures les plus intelligentes du règne animal. Peut-être cet intérêt contre nature est-il également dicté par une certaine solidarité entre parias ? Toujours est-il que, à peine installé dans la place forte du comte Luc de Beausylvain, il s'est pris d'amitié pour un immonde rat noir, apparemment très âgé, qu'il est parvenu à domestiquer et qu'il a baptisé Brutus.

Outre que l'animal lui tient lieu de compagnie (quel être humain voudrait en effet partager celle d'un "contrefait" ?), bien que les échanges soient un peu à sens unique, Fourbet a compris tout le parti qu'il pouvait tirer d'un animal qui peut se glisser dans les moindres trous et interstices d'une bâtisse. Ça n'a pas été simple, mais Fourbet est parvenu à dresser le rat, qui lui sert de messager.

Travers : Bien que prudent, Fourbet possède un des travers propres à tous les " grands méchants " : une confiance exagérée dans ses capacités intellectuelles. Si effectivement ses talents de diplomate et de maître chanteur peuvent lui sauver la mise, à moins de contraindre certaines de ses victimes à lui servir de gardes du corps, il ne pourra pas faire grand-chose dans un corps à corps bien physique.



Caractéristiques :

CONS	12	DEX	16
INT	17	RÉS	17
CHAR	5	INTÉG	2

Compétences : Anticipation (réactions) (15), Contrefaçon (documents) (17), Diplomatie (19), Discrétion (18), Dissimulation (17), Éloquence (19), Étiquette (20), Héraldique (19), Mémoire (19), Persuasion (18), Politique (18), Prestidigitation (16).

Nom (et alias) :

Kristina Archfellow

(surnommée " Cap'tain Kriss " par son équipage et la "Walkyrie rouge " par ses victimes potentielles et les représentants de l'ordre)

Type : Le caïd, le chef de bande, d'organisation criminelle ou terroriste

Statut : capitaine d'une bande de pirates interstellaires

Description : Taille : 1,75 m Poids : 70 k

Cheveux : blonds (nattés) Yeux : bleu clair Âge : 32 ans

Signes particuliers : tatouage représentant une tête de mort stylisée sur les deux avant-bras

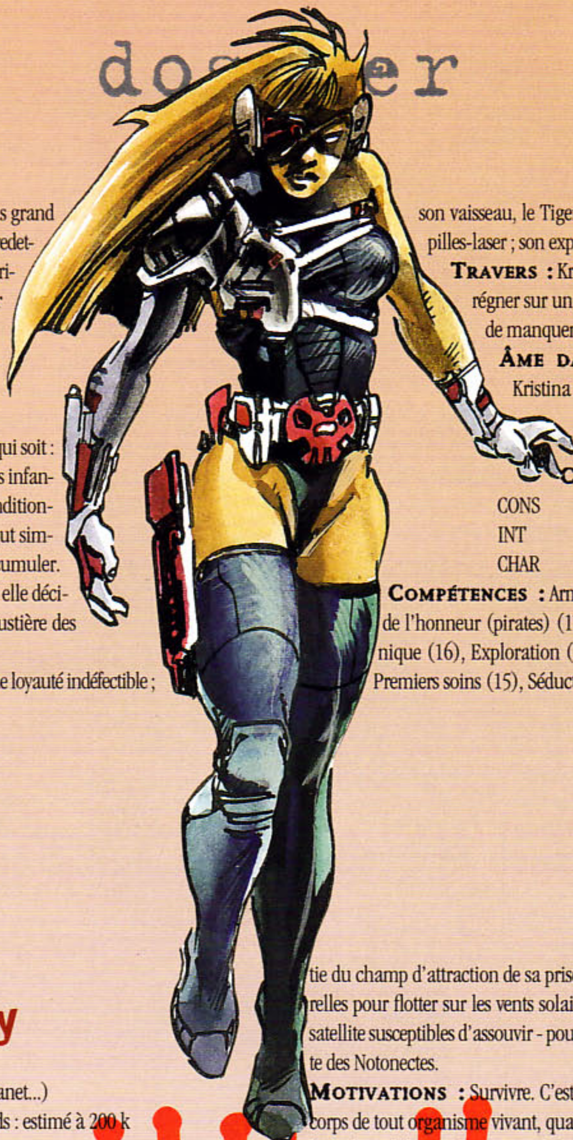
Histoire : Parce qu'il domine la chaîne alimentaire, parce que c'est un " super-prédateur ", l'homme, dans son infinie absence d'humilité, a tendance à croire qu'il se sortira toujours des mauvais pas, oubliant qu'il forme une espèce animale comme les autres, soumise aux mêmes lois naturelles que les autres.

En l'occurrence, c'est l'homme qui a creusé sa propre tombe. À grands coups de CO_2, de pollutions diverses et variées, de trous dans la couche d'ozone, d'alimentation standardisée, de stress et de nicotine pour le combattre, le sperme humain s'est lentement appauvri, en quantité comme en qualité. Les gouvernements, toujours prompts à réagir au quart de tour, ont nommé des commissions et des collèges d'experts afin de trouver une solution au problème. On les comprend : l'avenir de l'humanité était en jeu.

Mais un puissant groupe de l'industrie médicale et pharmaceutique (un conglomérat, en fait, disposant de filiales jusque sur les deux calottes polaires) avait vu le coup venir et avait commencé à travailler à la construction d'une station orbitale. Pour ne pas éveiller les soupçons et pour que la finalité véritable du futur complexe spatial ne soit pas découverte avant son lancement, le conglomérat travaillait officiellement à la conception d'un laboratoire spatial, destiné à être arrimé à la station orbitale sino-soviétique, Aube rouge I. Et pas à celle d'un " Lebensborn ", sorte de clinique à l'atmosphère reconstituée où des femmes, toutes volontaires et en âge de procréer, sont engrossées mécaniquement au sperme de synthèse, comme on gave les oies ou on élève les poulets en batterie.

La Terre est devenue une poubelle, des cargos stellaires ont été affrétés pour permettre aux plus chanceux et aux plus fortunés de quitter la planète grise. Et les pirates sont apparus, car là où il y a un navire, la " fraternité " n'est jamais loin. Et c'est totalement par hasard, à la suite d'une malencontreuse erreur du navigateur, qu'ils sont tombés sur la station orbitale, dissimulée dans l'ombre d'un astéroïde géant.

Kristina, du haut de ses 8 ans, s'est instinctivement rangée à leurs côtés en neutralisant les systèmes de défense protégeant un des sas d'accès à la station. Une fois le pillage en règle de la base terminé et le passage au fil du sabre-laser des gêneurs devenu sans objet,



Kristina est promue la mascotte des pirates, pour son plus grand plaisir rougissant. Et, sitôt montée à bord du Tigershark, vedette militaire interstellaire de classe Murena récupérée et bricolée par les pirates, elle a été immédiatement adoptée par le reste de cet équipage d'écumeurs spatiaux.

Elle devint rapidement mousse, gravit tous les échelons de la "fraternité", avant de prendre en douceur le commandement du vaisseau.

Motivations : La plus ancienne et la plus simple qui soit : l'argent. Kristina n'a pas d'états d'âme, de traumatismes infantiles qui lui dicteraient sa conduite, de névroses qui conditionneraient son comportement. Non, elle aime l'argent, tout simplement. Et encore, pas comme fin en soi, pas pour l'accumuler. Non, pour se payer la belle vie et se faire des souvenirs si elle décide un jour de mettre un terme à son existence de flibustière des routes cosmiques.

Moyens : Son équipage de ruffians, qui sont tous d'une loyauté indéfectible ; son vaisseau, le Tigershark, armé de canons photoniques et de lance-torpilles-laser ; son expérience, enfin, ainsi que sa maîtrise du sabre-laser.

Travers : Kristina ne tolère aucune entorse à la discipline qui doit régner sur un vaisseau, ni au code de l'honneur des pirates. En cas de manquement, elle est impitoyable.

Âme damnée ou familier : Sacrifiant au folklore, Kristina à retourner de nombreux hangars avant de trouver ce qu'elle cherchait : un perroquet robot, qui est en permanence perché sur son épaule.

Caractéristiques :

CONS	16	DEX	19
INT	14	RÉS	17
CHAR	18	INTÉG	19

Compétences : Armes laser (sabre) (18), Armes à effet gauss (16), Code de l'honneur (pirates) (17), Commandement (19), Diplomatie (15), Électronique (16), Exploration (18), Informatique (16), Navigation (spatiale) (18), Premiers soins (15), Séduction (18), Sixième sens (19).

Nom (et alias) :

Krraâk-the-all-mighty

(prononciation restituée)

Type : The fiend from another world (dimension, planet...)

Description : Taille : environ 2,50 m Poids : estimé à 200 k
Cheveux : néant Yeux : noirs
Âge : environ 300 années terrestres
Signes particuliers : extraterrestre (forme de vie inconnue)

Statut : Envahisseurs et éclaireur

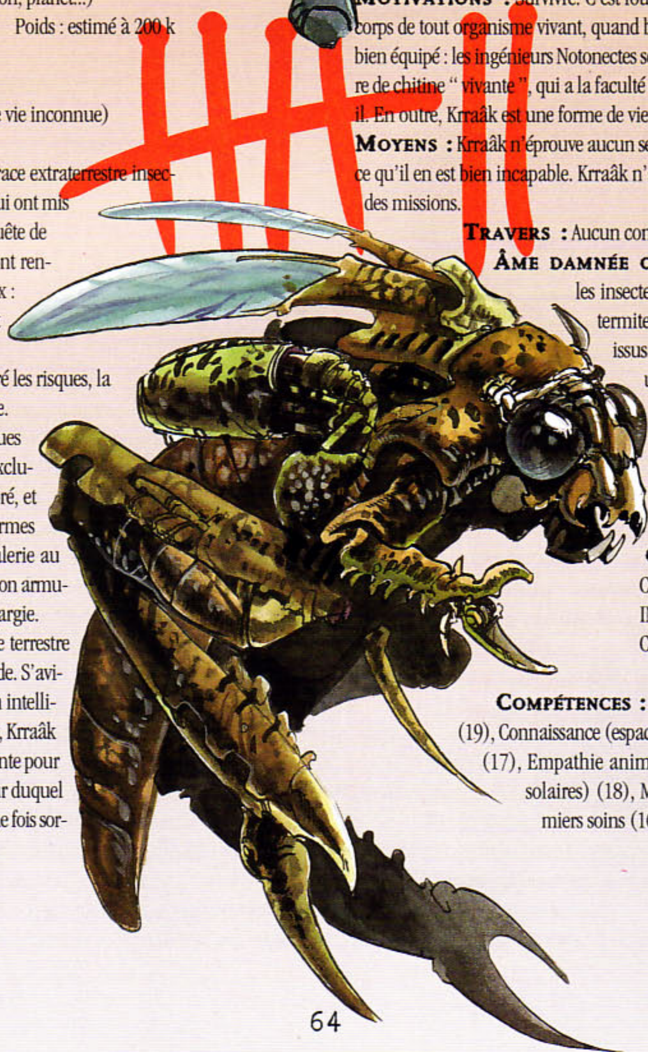
Histoire : Kraâk est le représentant d'une race extraterrestre insectoïde particulièrement agressive, les Notonectes, qui ont mis au point une technique d'exploration et de conquête de l'espace particulièrement efficace. Ceux qui se sont rendus coupables d'un crime se voient offrir un choix : soit ils servent de pâture à leurs frères, soit ils sont expédiés dans le cosmos, vers un corps stellaire non encore répertorié. Beaucoup préfèrent, malgré les risques, la seconde branche de l'alternative, cela va sans dire.

Krraâk a donc été expédié, il a de cela quelques centaines de nos années, sur un astéroïde formé exclusivement de roche et de glace. Après l'avoir exploré, et constaté qu'il ne présentait aucun intérêt en termes d'expansion territoriale, Krraâk a creusé une galerie au fond de laquelle, lové sur lui-même et protégé par son armure de chitine, il a sombré dans une espèce de léthargie.

Dont il a été tiré récemment par une sonde terrestre prélevant des échantillons de la croûte de l'astéroïde. S'avisant donc de l'existence d'une forme de vie, sinon intelligente, du moins assez avancée technologiquement, Krraâk a utilisé les boosters d'appoint de son armure vivante pour s'arracher à la (faible) gravité du satellite au cœur duquel elle pourrissait et rejoindre la haute atmosphère. Une fois sortie du champ d'attraction de sa prison de roc et de glace, Krraâk a déployé ses ailes naturelles pour flotter sur les vents solaires et tâcher de gagner une planète, une lune ou un satellite susceptibles d'assouvir - pour un temps seulement - l'insatiable appétit de conquête des Notonectes.

Motivations : Survivre. C'est fou comme l'instinct de conservation est chevillé au corps de tout organisme vivant, quand bien même serait-il extraterrestre. Mais Krraâk est bien équipé : les ingénieurs Notonectes sont en effet parvenus à mettre au point une armure de chitine " vivante ", qui a la faculté de s'adapter à l'environnement, aussi hostile soit-il. En outre, Krraâk est une forme de vie insectoïde, au métabolisme simple.

Moyens : Krraâk n'éprouve aucun sentiment, pas parce qu'il est implacable, mais parce qu'il en est bien incapable. Krraâk n'a pas de problèmes de conscience, Krraâk n'a que des missions.



Travers : Aucun connu.

Âme damnée ou familier : Aucun. On pense que, comme les insectes terrestres vivant en colonies (fourmis, abeilles, termites...), tous les représentants de cette race qui sont issus d'une même reine sont en liaison permanente les uns avec les autres. Comment ? Ça c'est une autre question. Combien d'œufs par ponte ? On ne sait pas. L'invasion, c'est pour quand ? Vous ne voulez pas que je vous écrive tout le scénario, pendant que j'y suis !

Caractéristiques :

CONS	20	DEX	9
INT	8	RÉS	19
CHAR	10	INTÉG	20

Compétences : Armes laser (pique) (19), Armes blanches (longues) (19), Connaissance (espace) (18), Contrôle métabolique (20), Corps à corps (17), Empathie animale (insectes) (19), Immunité (rayonnements solaires) (18), Mimétisme (19), Orientation (espace) (20), Premiers soins (16), Survie (19), Vol (naturel) (19).

Textes : Guillaume Delafosse
Illustrations : Joël Mouclier

Où se terrent les génies du mal



rme même de la tour permet agicien qui se tient sur mparts de lancer ses èges dans toutes rections

Le seul accès à cette tour est un tunnel, usé dans la roche du mont au sommet uquel elle se dressele aire. Un tel ouvrage lique l'utilisation de agie ou le service de tures non-humaines spécialisées dans ce genre de travail.

La tour isolée

C'est sans conteste le repaire favori de nombreux sorciers, magiciens corrompus et autres nécromants. Elle se dresse souvent dans les régions isolées et inaccessibles, telles que montagnes, marigots et landes stériles. Seuls les mages puissants peuvent avoir recours à ce genre de demeure dont l'isolement rend difficile l'entretient de gens de maisons et autres servants.

La ruelle

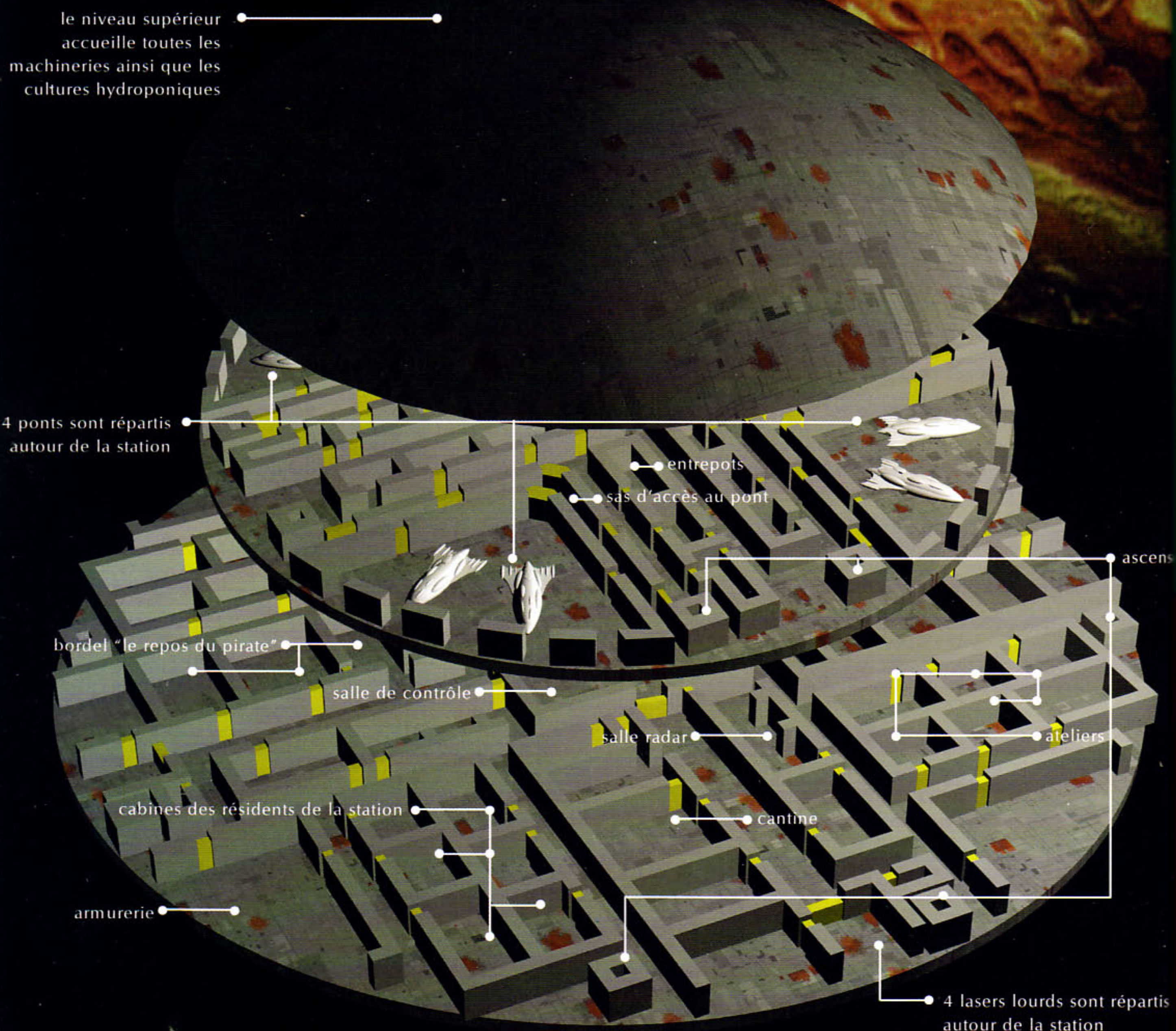
Il est des mages qui préfèrent vivre dans le siècle. Ces derniers s'associent bien souvent à la lie des grandes cités, devenant alors les associés, sinon les maîtres des guildes de voleurs et d'assassins. L'antre de ces êtres malfaisants peut prendre l'innocente apparence d'un groupe de maisons bourgeoises, les communications établies entre les différentes constructions permettant alors d'agir avec la plus grande discrétion et, si besoin est, d'échapper à la milice sans difficulté.

telle trappe permet sister efficacement ut intrus en le ant de projectiles

C'est dans ces deux pièces que demeurent les sbires du maître des lieux

Une des chambres de l'auberge du "Pot d'étain" donne accès au repaire

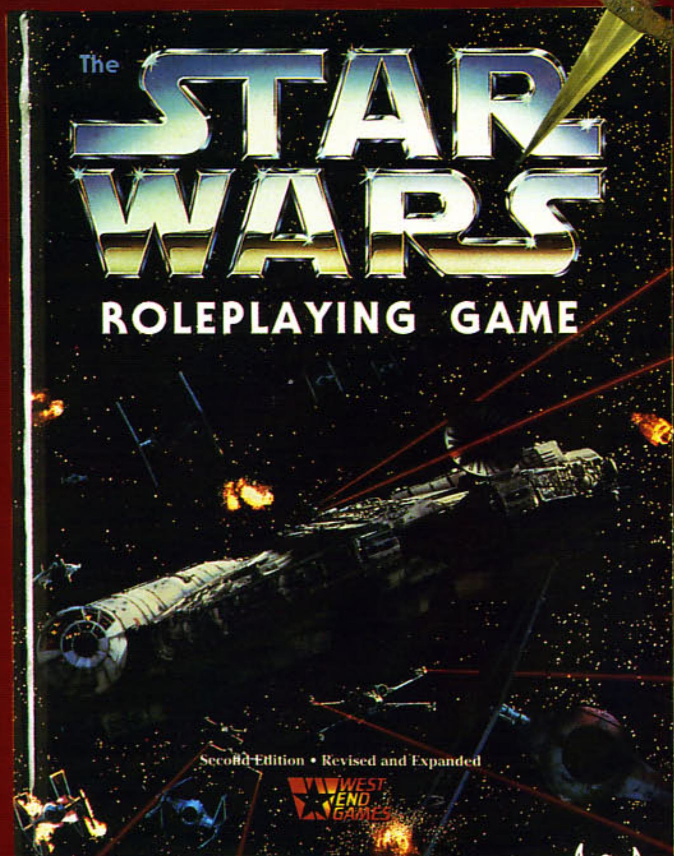
Quelque part dans la ceinture d'astéroïdes . . .



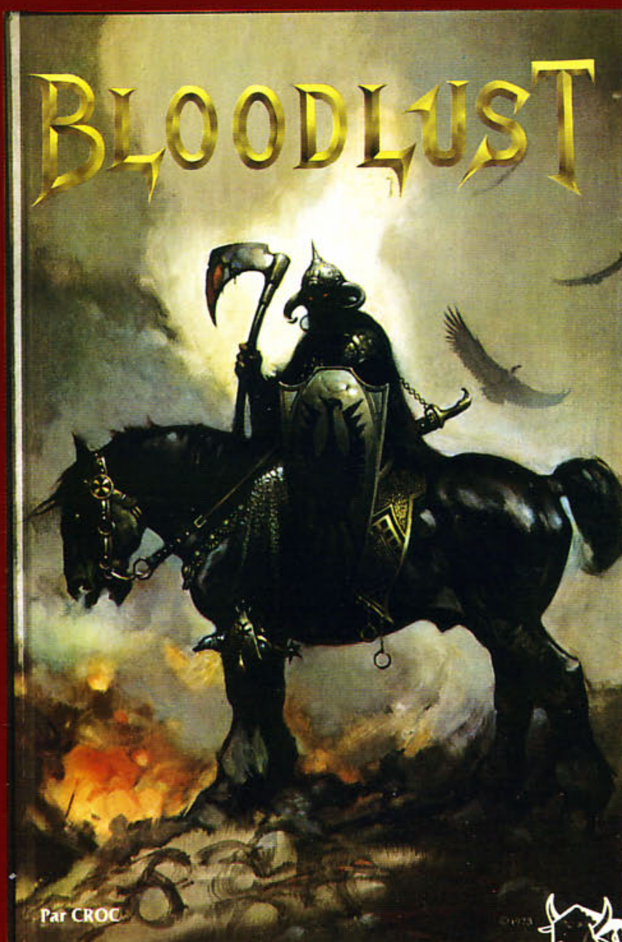
... perdu parmi des millions de corps stellaires, une station s'accroche à un bout de rocher. Introuvable, ce repaire de pirates n'a pas besoin de beaucoup de défenses pour offrir un havre de paix à tous les criminels du système solaire.

Poignard d'Or **backstab** n°3











4 cartes concoctées avec amour pour Civilisations

CAVALERIE



Permet d'éviter les combats

80

ARMEE



Permet de toujours se déplacer en dernier
Augmente Désordres Civils et Iconoclasme et Hérésie

180

GALERES



Permet de détruire les bateaux ennemis et diminue les effets de Piraterie
Augmente le coût des Navires

MERCENAIRES



Permet d'utiliser son Trésor en combat
Augmente Désordres Civils et Piraterie

100

STAR WARS

Seconde édition révisée et augmentée

JdR Space Opera — West End Games (V.O.) / Jeux Descartes (V.F.)

Auteur : Bill Smith — **Nombre d'éditions :** 2 — **Dés :** D6

Adresse de l'éditeur :
West End Games RR 3 Box 2345, Honesdale PA 18431, USA
Descartes Éditeur 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris
Tél : 01.46.48.48.20 **Fax :** 01.46.48.48.25 **Site web :** http://www.excelsior.fr/

Descriptif : Si vous n'avez pas entendu parler de Star Wars, c'est que vous avez passé les vingt dernières années en sommeil cryogénique ou vécu en ermite dans le bush Australien. Aussi, pas la peine de décrire longuement l'univers de Star Wars, le jeu de la Guerre des Étoiles : c'est celui des films. Avec l'Empire, l'Alliance Rebelle, l'Étoile noire, les pirates, les races non-humaines complètement loufoques, les Droïds et, surtout, la Force. Rien ne manque, et il y a même des choses en plus : des descriptions de toutes sortes de vaisseaux, la théorie de la Force, et la possibilité de jouer après la défaite de l'Empire, quand la Nouvelle République lutte contre les tentatives de résurrection de l'Empire et toutes les formes de criminalité et de piraterie stellaire. Le système de simulation très simple (les scores en attributs et en compétences des personnages déterminent combien de dés le joueur peut lancer pour atteindre un certain niveau de difficulté) rend le jeu rapide et accessible aux novices.

Critique : Ce n'est pas se mouiller que d'affirmer que l'univers de Star Wars est un univers de science-fiction les plus excitant qui soit. En outre, le jeu de rôles bénéficie d'un avantage majeur : tout le monde connaît l'univers et le MJ ne doit pas perdre de précieuses minutes à en expliquer les finesses politiques, l'étendu précise, le contexte historique et les limites technologiques. Ceci dit, de nombreuses adaptations en jeu de rôles de films ou de séries télévisées (James Bond, Star Trek, Highlander...) échouèrent à restituer pleinement l'atmosphère de leur modèle, ou en tout cas n'en atteignirent pas le niveau de notoriété. Ce n'est pas le cas de Star Wars dont le système respecte merveilleusement l'ambiance épique de la saga et encourage les actions héroïques qui ont fait les scènes inoubliables des trois films. Ce n'est donc ni un hasard, ni une injustice si Star Wars est devenu la référence en matière de jeu de rôles de science-fiction.

WARHAMMER

Le jeu des Batailles fantastiques

Jeu avec figurines heroic fantasy — Games Workshop

Auteur : Rick Priestley — **Dés :** D4, D6, D8, D10 et dés spéciaux

Première édition : 1983 — **Nombre d'éditions :** 5 — **Prix :** 495 F

Adresse des éditeurs :
Games Workshop (v.o.) Site web : http://www.games-workshop.com
Games Workshop (v.f.) 50 rue Benoît Malon, 94250 Gentilly

Descriptif : *Warhammer*, le jeu des batailles fantastiques (WHB), nous permet de gérer avec une relative aisance les combats d'armées d'un monde d'heroic fantasy. Il contient tout ce dont des joueurs débutants peuvent avoir besoin pour bien commencer. Des règles moult fois modifiées et simplifiées (cinq éditions, cela permet de chasser les bugs), des bâtiments en carton et surtout une centaine de figurines en plastique prêtes à peindre. Reste ensuite à trouver une table assez grande (1,2 m sur 2,4 m, c'est l'idéal) et un partenaire. Le monde présenté est relativement conventionnel à la base puisqu'il abrite tous les peuples d'heroic fantasy, mais est aussi accompagné d'un background fort complexe et riche, qui permet de créer des situations de jeu toujours renouvelées. Cela ne dérangera pas le joueur occasionnel et permettra au passionné de se plonger totalement dans ce monde finalement très attachant (et utilisé avec brio dans le jeu de rôles du même nom). Les hommes-lézards au look aztèque et les humains à mi-chemin entre le Moyen Âge et la Renaissance sont autant d'armées que l'on ne trouvent pas tous les jours sur une table de jeu.

Critique : Le système de jeu de *Warhammer* n'est ni le plus réaliste qui soit (les mouvements ne sont, par exemple, pas simultanés), ni le plus facile à mettre en œuvre (on lance beaucoup de dés, quelquefois 3 pour la simple attaque d'une figurine) mais *WHB* reste le jeu avec figurines fantastiques le plus joué et le plus connu, tout simplement parce qu'il est le plus ancien et que le monde qu'il décrit " parle " à tous les joueurs de jeux de rôles qui croisent son chemin. Les règles sont aussi très proches de celles d'un jeu de rôles, ce qui permet une prise en main immédiate. Ajoutons à cela que les figurines sont souvent de toute beauté et que les armées disponibles sont très nombreuses - et très chères ! - (empire, bretonniens, orques et gobelins, hauts elfes, elfes noirs, elfes sylvains, morts vivants, skavens, chaos, nains du chaos, hommes-lézards) et on aura compris que chaque joueur peut trouver troupe à son pied. *WHB* a certainement encore de très beaux jours devant lui, même s'il est présent sur le marché depuis plus de 10 ans.

Les 3 suppléments essentiels : *Magie, Orques et Gobelins, l'Empire.*

ARMEE

Un joueur possédant Armée déplace ses pions et ses bateaux en dernier, quelque soit l'ordre du Recensement. Ce dernier s'applique entre plusieurs joueurs possédant Armée. Armée augmente de 1 le nombre de cités détruites par Désordres Civils et Iconoclasme et Hérésie.

CAVALERIE

Cette carte permet, durant la phase de combat, de déplacer ses unités engagées en combat contre un autre joueur ne possédant pas Cavalerie. Les unités ainsi déplacées ne doivent pas créer de nouveaux combats.

MERCENAIRES

Un joueur possédant Mercenaires peut utiliser jusqu'à 4 Pions de Trésorerie pour augmenter la force de ses Unités lors d'un combat. Ces pions sont obligatoirement transférés dans le stock à la fin du combat et l'annonce doit en être faite dans l'ordre inverse de la TSA. Le nombre de Cités détruites par Piraterie et Désordres Civils est augmenté de 1.

GALERES

A la phase de combat, Galères permet de détruire les Navires ennemis présents dans la même zone que ses propres Navires. En cas de Piraterie, le nombre de cités détruites est diminué de 1 par Navire présent sur le plateau. Cette carte est sans effet contre un joueur possédant Galères.
Le coût d'achat et d'entretien des bateaux est augmenté de 1.

BLOODLUST

JdR Heroic-Fantasy barbare — Siroz Productions

Auteur : CROC & ze Siroz Dream Team — **Dés :** D4, D6 et D10

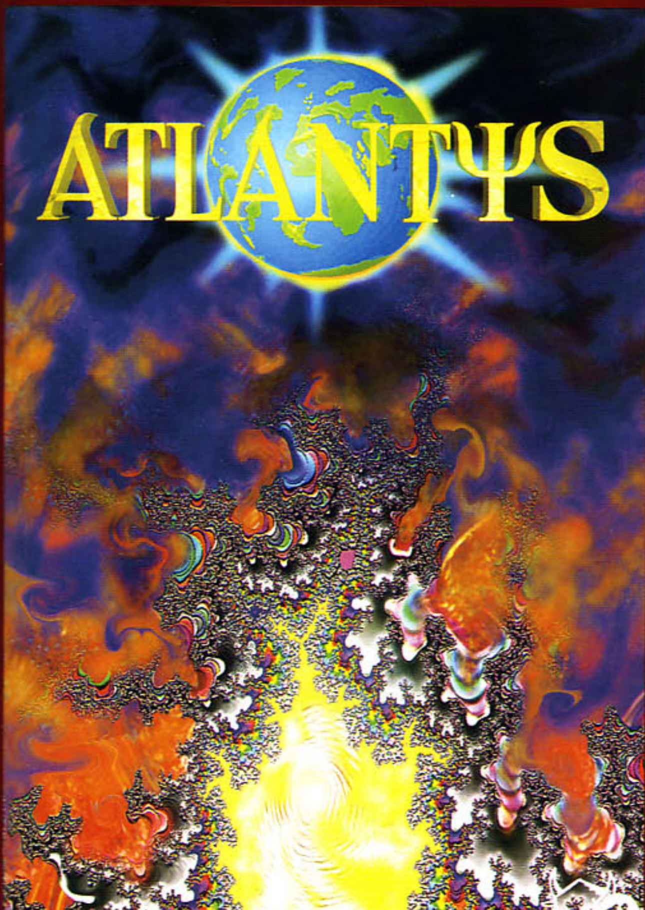
Première édition : 1991 — **Nombre d'éditions :** 2 — **Prix :** 239 F

Adresse de l'éditeur : Asmodée Editions, 1 route de Versailles, 91190 Villiers le bâcle
Tél : 01.69.41.39.39 **Fax :** 01.69.41.98.10 **E-mail :** asmodee@club-internet.fr

Descriptif : *Bloodlust* nous décrit un univers plein de rage, de combat, de sang et de violence dans lequel les personnages-joueurs tentent de survivre. Le monde de Tanaephis (l'univers du jeu) est perpétuellement frappé par les guerres que se livrent les divers peuples qui y vivent. Ce ballet sanglant est orchestré par les PJ qui incarnent des armes magiques dont les pouvoirs les font passer pour des dieux aux yeux des êtres humains. Les armes-dieux sont donc tout à la fois des héros, des chefs de guerre et des politiciens qui " jouent " avec les peuples humains du continent. Parmi ces peuples, on trouve les terribles Piorads, barbares nordiques et pillards qui chevauchent des chevaux carnivores, les Batranobans qui utilisent la seule forme de magie autre que celle des armes (les épices) ou encore les Derigions dont l'Empire décadent est attaqué de toutes parts par les peuples moins évoluées mais bien plus belliqueux. Et c'est sans compter les cruelles Sekekers, amazones qui font de la scarification un art aussi bien qu'un mode de vie.

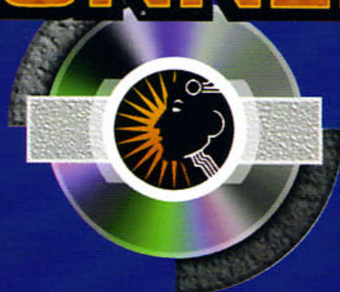
Critique : *Bloodlust* permet aux joueurs d'incarner des êtres immortels et tous puissants (les armes) et ainsi de leur faire vivre une saga où leurs porteurs (de simples mortels) vont se succéder, quelque fois à un rythme effréné. Jouer un être immortel et inhumain est très complexe et le jeu permet de gérer tous ces facteurs tout en laissant au joueur une relative liberté. Le système de jeu est principalement axé sur le combat même si les autres procédures sont décrites en détail. Les scénarios proposés se suivent et forment une campagne intitulée " Éclat de Lune " qui permet de faire se succéder les séances de jeu pendant plus d'un an (même en jouant rapidement). Chaque scénario permet de découvrir un nouveau peuple jusqu'au final, violent et apocalyptique à souhait (comme il se doit). Incarner une arme-dieu n'est pas simple et *Bloodlust* peut facilement passer pour un défouloir pour maniaques de la baston. Tout individu qui aura lu la campagne " Éclat de Lune " aura tôt fait de changer d'avis et de se lancer à la recherche du véritable but de ces dieux prisonniers du métal.

Les 3 suppléments essentiels : *Poussière d'ange, Les joyaux de Pôle, Flocons de sang*

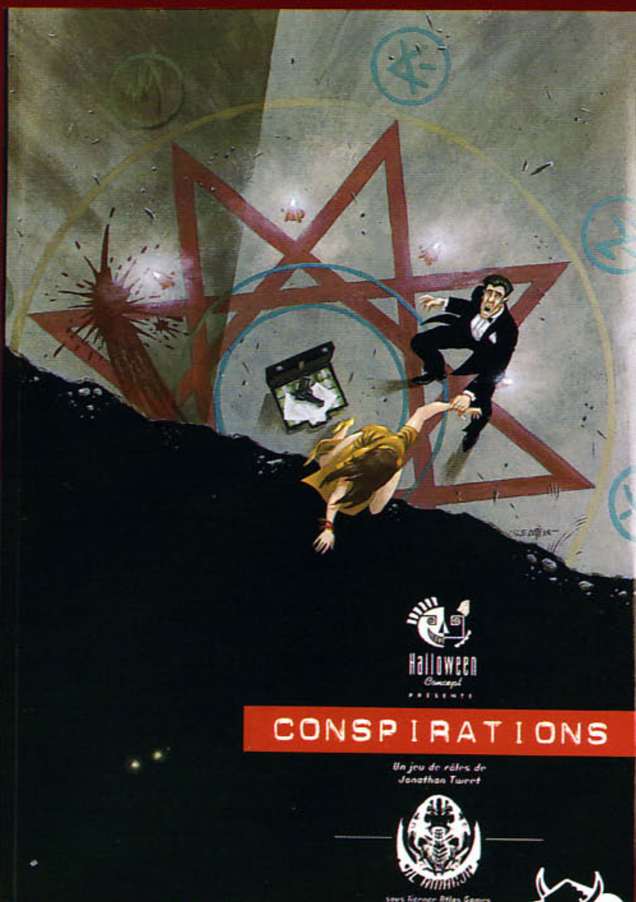

ATLANTYS



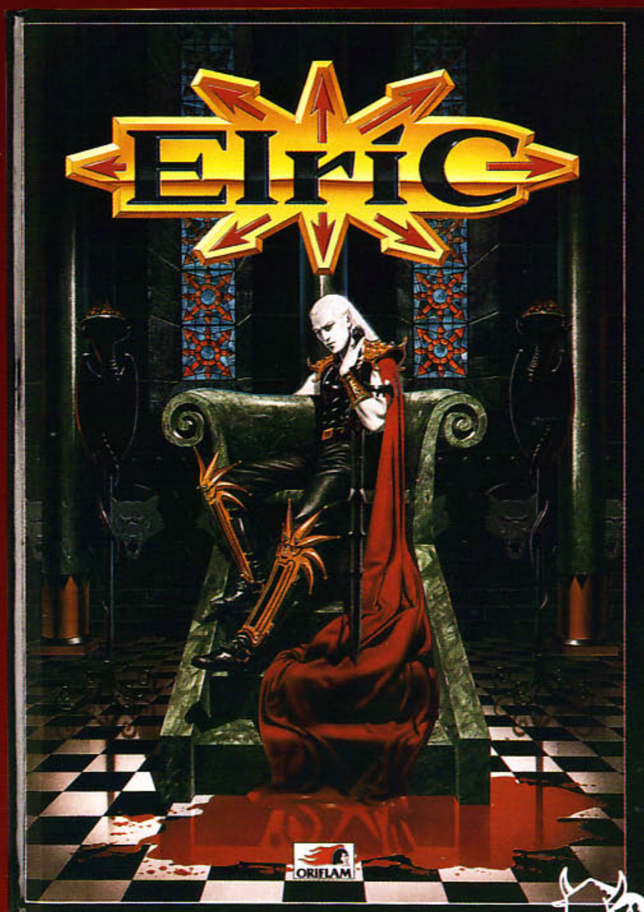
NET
RUNNER






Halloween
Concept
PRÉSENTE
CONSPIRATIONS
Un jeu de rôles de
Jonathan Tweet
sous licence Atlas Games




Elric
ORIFLAM



NETRUNNER

Jeu de cartes à collectionner Piratage informatique à l'ère cyberpunk
Wizards of the Coast (v.o. et v.f.)

Auteur : Richard Garfield
Prix : 120 F (double starter), 20 F (booster)
1ère édition : 1995
Nombre d'éditions : 1

Adresses des éditeurs : WotC (v.o.) Site web : http://www.wizards.com
WotC (v.f.) Immeuble le Levant, 2 rue du nouveau Bercy, 94220 Charenton le Pont

Descriptif : *Netrunner* nous propose de découvrir la lutte entre les pirates et les corporations dans le monde du jeu *Cyberpunk*. Il emprunte à cet univers le côté sombre et sans pitié d'un monde où l'information a bien plus de valeur que la vie humaine. Le joueur qui incarne le pirate informatique utilise les cartes au dos vert et doit, pour gagner, réussir à " libérer " des agendas de la corporation adverse. Il est anarchiste et nihiliste. Il casse pour le plaisir ou pour le goût du risque. Ses cartes sont le plus souvent des programmes qui permettent de briser les défenses informatiques adverses, mais on trouve aussi des contacts ou des gadgets technologiques dont il est friand. Le joueur qui incarne la corporation utilise des cartes au dos mauve et doit, pour gagner, mener à leur terme des projets (agendas) avant que le pirate ne mette la main dessus. Ses cartes sont donc principalement des programmes de défense censés empêcher le pirate de venir se promener dans le réseau informatique de la corpo.

Critique : le jeu est à la fois proche de *Magic* et totalement différent (bien que du même auteur). Les joueurs ont des cartes très différentes et il n'est donc pas aisé de jouer les deux rôles avec autant de facilité. Il n'existe pas de cartes qui permettent de gagner à chaque fois et c'est plutôt les combinaisons qui permettent de vaincre. Les problèmes de timing qui compliquent *Magic* sont ici absents sans que cela rende le jeu moins intéressant. Le bluff est aussi très présent et le jeu se résume souvent à un duel purement intellectuel entre les deux joueurs. Tous ces avantages sont toutefois pondérés par un graphisme très discutable (on aime ou on déteste), un univers et un vocabulaire complexe, ainsi que de nombreuses cartes très difficiles à bien jouer ; *Netrunner* est sans aucun doute bien meilleur que *Magic* mais aussi bien moins accessible. Les ventes des deux jeux sont d'ailleurs là pour le prouver.

Le supplément essentiel : *Proteus*

ATLANTYS

JdR Science fiction — **SPSR**

Auteurs : collectif
Dés : D12
1ère édition : avril 1997
Nombre d'éditions : 1
Prix : 239 F

Adresse de l'éditeur : Sans Peur et Sans Reproche 36 rue de la clef. 59800 Lille
Tel : 03.20.55.55.94. Fax : 03.20.55.55.92 E-mail : spsr@nordnet.fr

Descriptif : Au XXIIIe siècle, l'humanité se remet lentement de la Guerre Totale et du Déluge qui ont ravagé la Terre, qui vient d'entrer dans un nouvel âge d'Or. Sur le continent atlante qui a émergé des eaux de l'Atlantique, un nouvel empire a vu le jour, prêt à répandre dans tout le système solaire les principes fondamentaux révélés par l'Oracle : Ordre, Justice et Paix. C'est aux Licteurs qu'incombe plus particulièrement cette mission universelle. Incarnés par les joueurs, ils doivent pouvoir intervenir partout : sur les terres des Seigneurs de la Guerre où règne l'hyper-violence, dans les colonies de la ceinture d'astéroïdes que se disputent les corporations avides et les pirates de l'espace, sur la Lune dont la protection atlante est contestée par d'actifs mouvements de résistance, etc. Face à cette tâche immense, les Licteurs disposent d'un atout majeur : l'Aïsthésis. C'est cette Loi de la Vie enseignée par l'Oracle qui permet de manipuler les réalités cosmiques et confère à ceux qui la maîtrisent une puissance jamais égalée.

Critique : *Atlantys* déploie un monde vaste et original qui combine avec précision et cohérence les nombreux univers de la science-fiction, en y distillant une bonne dose de fantastique, lequel n'est pas considéré comme une menace angoissante mais, positivement, comme le nouvel espoir de l'humanité. L'autre grande force du jeu réside dans le caractère insolite des personnages et de leur mission, qui procurent aux joueurs une grande liberté d'action et de " role-play " et les affranchit des contraintes technologiques qui trop souvent embarrassent les jeux de S.F. Le système de simulation est également très polyvalent et permet, grâce à l'utilisation de divers Modificateurs, d'être employé selon divers degrés de complexité, au gré du maître et des joueurs. Ainsi, *Atlantys* renoue avec l'idée de jeu de rôles universel, qui enchantera tous les joueurs qui ne supportent pas de se sentir à l'étroit dans une ambiance récurrente ou dans un type d'action répétitif.

Atlantys est un jeu trop récent pour offrir des suppléments. L'écran est programmé pour le mois de mai 97 et sera suivi de plusieurs suppléments.

ELRIC

JdR heroic fantasy — **Chaosium (v.o.) / Oriflam (v.f.)**

Auteur : Lynn Willis et Richard Watts
Dés : : 6, 8 et 10
1ère édition : 1986
Nombre d'éditions : 3
Prix : 248 F

Adresses des éditeurs : Chaosium Tél : 510-547-7681 Fax : 510-547-2651
Site web : http://www.sirius.com/~chaosium/chaosium.html
Oriflam 132 rue de Marly, 57 158 Montigny les Metz
Tél : 03.87.63.96.69 **Fax :** 03.87.56.04.43

Descriptif : *Elric* est directement inspiré de la saga d'*Elric le Nécromancien* écrite par Michaël Moorcock. Pendant des siècles, les terribles Ménilbonéens ont triomphé grâce aux alliances conclues avec les puissances du Chaos. Puis, le glorieux Empire ménilbonéen déclina, tandis que l'emprise du Chaos sur le monde diminuait et que les nations humaines, aidées par les puissances de la Loi, se révoltaient. Maintenant, Ménilboné ne domine plus le monde, même si son prestige est encore vivace. Les Jeunes Royaumes sont l'enjeu d'une bataille que se livrent les Seigneurs de la Loi et du Chaos par héros et royaumes interposés. Le monde d'*Elric* est un monde dangereux, tourmenté et, pour tout dire, condamné. Car viendra le jour où un cycle temporel touchera à sa fin et où l'univers sera à nouveau totalement métamorphosé. C'est dans ce contexte noir et violent qu'évoluent les personnages, contraints de prendre part à un conflit qui les dépasse.

Critique : Digne successeur des multiples éditions de *Stormbringer*, *Elric* est maintenant LE JdR inspiré par l'univers des Jeunes Royaumes. Plusieurs raisons à cette mutation réussie. D'abord, l'antique système de pourcentage de Chaosium a été sérieusement dépoussiéré pour l'occasion. Le résultat est un système simple, efficace et éprouvé. Les règles de magie, surtout, ont été entièrement remaniées de manière à correspondre au plus près à la sorcellerie décrite dans les livres. Quant aux règles de combat, elles permettent des affrontements souvent spectaculaires et toujours dangereux. L'univers a également été revisité. Les auteurs sont revenus aux sources (la saga) pour donner des Jeunes Royaumes une interprétation plus sombre, plus complexe, en un mot, plus juste. Bref, *Elric* est aujourd'hui un must à tous les niveaux, qui peut séduire les fans de Moorcock et les autres.

Les 3 suppléments essentiels : *Ménilboné*, *Les Sorciers de Pan Tang* et *L'Est Inconnu*.

CONSPIRATIONS

JdR d'intrigues contemporaines surréalistes
Atlas Games (v.o.) / Halloween Concept (v.f.)

Auteur : Jonathan Tweet
Dés : D6
1ère édition : 1992 (VO) 1995 (VF)
Nombre d'édition : 1
Prix : 179 F

Adresse de l'éditeur : Atlas Games: P.O. Box 406 Northfield, MN 55057
Site web : http://members.aol.com/atlasgames/ote.html
Halloween Concept 175, av. Jean Jaurès 75019 Paris
Tél : 01 42 49 35 23 **Fax :** 01 42 45 61 09 **E-mail :** halloween.lotus@wanadoo.fr

Descriptif : Si William Burroughs, David Lynch et Philip K. Dick s'étaient réunis pour écrire un jeu de rôles, ça aurait probablement donné quelque chose de proche de *Conspirations*.
Le monde de *Conspirations* est en apparence le nôtre, mais il ne faut pas gratter bien loin pour découvrir la terrible réalité. Des êtres cyniques, mauvais, égoïstes ou déments tirent les fils invisibles des pantins que sont les humains et se tirent également allègrement dans les pattes.
Des organisations secrètes aux buts les plus variés et incompréhensibles se disputent la seule ressource qui vaille la peine de se battre, le contrôle. Mais qui contrôle qui dans cet écheveau indescriptible d'influences diffuses, de plans millénaires, de pouvoirs psychiques, de réalisations scientifiques hallucinantes, de mutations génétiques, de drogues affectant la réalité, de pouvoirs extraterrestre ou astraux ?
Certainement pas les personnages des joueurs, du moins tant qu'ils ne parviendront pas à reprendre un peu leur destin en main.

Critique : *Conspirations* n'est pas pour tout le monde. L'univers surréaliste qu'il propose et les thèmes qu'il aborde peuvent déplaire à des joueurs élevés à grands renforts d'explorations de donjons ou à d'enquêtes sur l'indicible. Pourtant, comme les autres jeux de Jonathan Tweet (*Ars Magica*, *Everway*), *Conspirations* offre non seulement un univers original mais aussi une occasion de jouer différemment. L'expérience s'acquiert en devenant soi-même un manipulateur, en acquérant son autonomie, en renversant les rapports de force.
Des conseils lumineux sur la nature du jeu de rôles (par Robin Laws) ou sur celles des secrets et des conspirations valent à eux seuls le prix de l'ouvrage.
Le système de jeu est une petite merveille de simplicité et de concision, tout en permettant aux joueurs de créer littéralement n'importe quel type de personnage (de l'antiquaire précognitif à la réincarnation d'un prêtre de Mû).
Les conspirations à la *X-Files* vous sembleront bien mièvres une fois que vous aurez pénétré dans cet univers...

Les 3 suppléments essentiels : *Al Amarja* (le seul supplément en français à ce jour), *Weather the Cuckoo Likes* et *Wildest Dreams*.

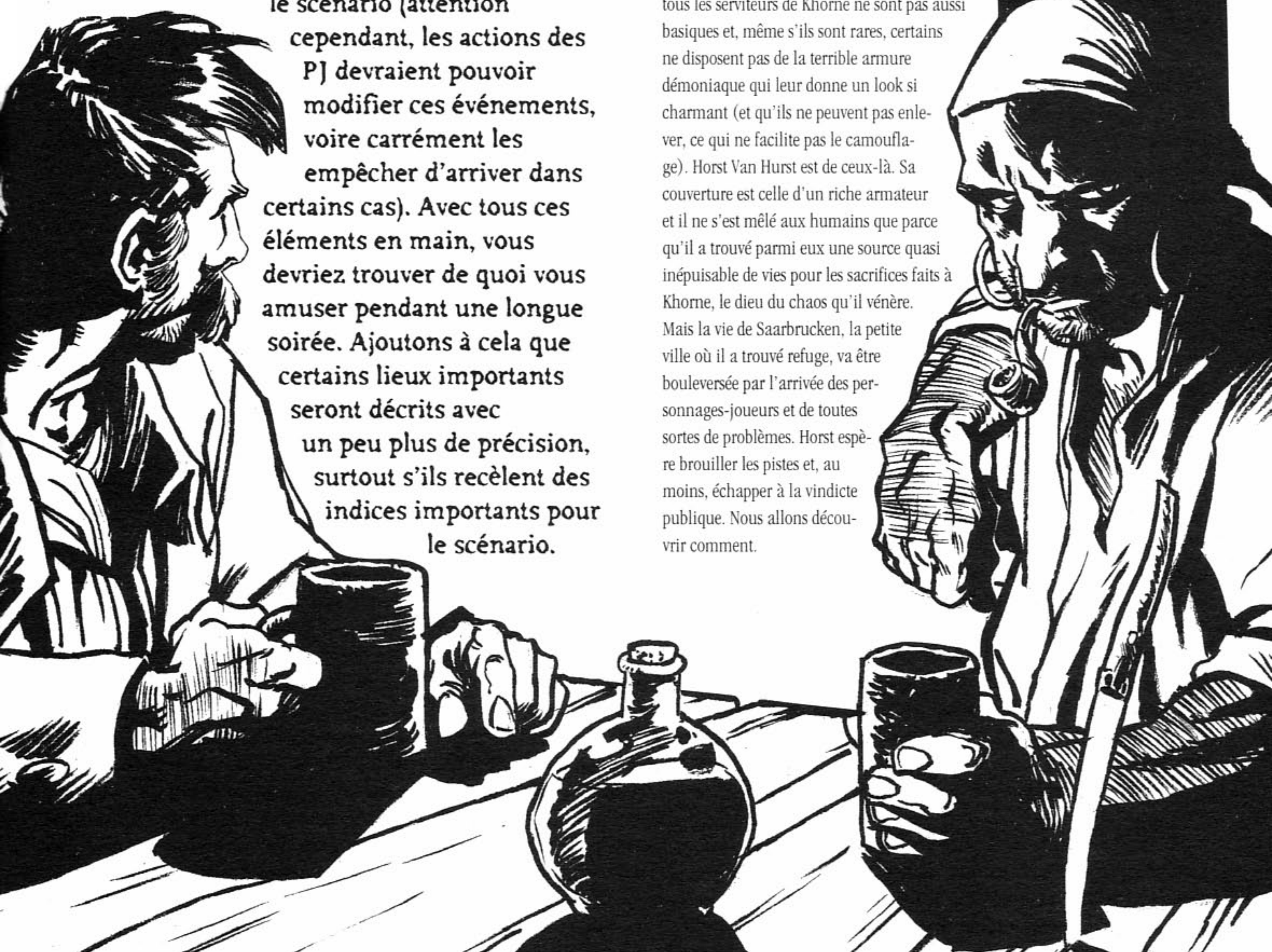
Un scénario pour
Warhammer, le jeu de rôles

Beau voyage, pas cher le billet

Cette aventure est assez libre et comporte deux types de renseignements. Premièrement, vous trouverez la description physique et mentale de tous les protagonistes de ce scénario, avec leurs motivations et leurs buts. Cela devrait vous permettre de les jouer le plus justement possible. Deuxièmement, vous trouverez une série d'événement fixes qui devront rythmer le scénario (attention cependant, les actions des PJ devraient pouvoir modifier ces événements, voire carrément les empêcher d'arriver dans certains cas). Avec tous ces éléments en main, vous devriez trouver de quoi vous amuser pendant une longue soirée. Ajoutons à cela que certains lieux importants seront décrits avec un peu plus de précision, surtout s'ils recèlent des indices importants pour le scénario.

Synopsis

Khorne, le dieu du sang et de la guerre, n'a jamais été très habile à se mêler aux populations humaines, préférant laisser rôder ses serviteurs dans les terres glacées du Nord. Ces guerriers du chaos font bien quelques descentes dans les zones civilisées, mais uniquement dans le but de tuer des innocents et d'enlever des victimes pour leurs rites impies. Mais tous les serviteurs de Khorne ne sont pas aussi basiques et, même s'ils sont rares, certains ne disposent pas de la terrible armure démoniaque qui leur donne un look si charmant (et qu'ils ne peuvent pas enlever, ce qui ne facilite pas le camouflage). Horst Van Hurst est de ceux-là. Sa couverture est celle d'un riche armateur et il ne s'est mêlé aux humains que parce qu'il a trouvé parmi eux une source quasi inépuisable de vies pour les sacrifices faits à Khorne, le dieu du chaos qu'il vénère. Mais la vie de Saarbrucken, la petite ville où il a trouvé refuge, va être bouleversée par l'arrivée des personnages-joueurs et de toutes sortes de problèmes. Horst espère brouiller les pistes et, au moins, échapper à la vindicte publique. Nous allons découvrir comment.



Saarbrucken

Cette ville se trouve à quelques kilomètres au Nord de Marienburg, sur la côte qui borde la mer des griffes. Elle se situe au sud du pays perdu et n'est pas vraiment remarquable, la grande ville de Marienburg lui faisant, c'est le moins que l'on puisse dire, de l'ombre. La ville compte environ 5000 habitants et sa principale activité est le commerce. Elle comporte de nombreux hangars, un important port marchand et abrite un grand nombre de pêcheurs et quelques gros armateurs. La jalousie de ces derniers vis-à-vis des négociants de Marienburg est célèbre et tous rêvent d'avoir assez d'argent pour déménager. À part cela, c'est une ville paisible qui vit au rythme des marées et des saisons. Les attaques des pillards gobelins ou orques sont rares. Les skavens sont inexistants et les hordes du chaos ne sont pas descendues de leurs terres glacées depuis plusieurs décennies. Tout va donc pour le mieux.

L'arrivée des personnages-joueurs

En tant que maître de jeu, vous devez décider de la raison de l'arrivée des personnages-joueurs à Saarbrucken. La plus simple est que les PJ aient décidé de prendre le bateau et qu'ils finissent, les tarifs étant moins chers dans les petites villes, par arriver à Saarbrucken. Les billets sont certes moins chers mais ils sont encore bien au-delà des moyens des personnages-joueurs. Ils doivent donc trouver rapidement quelques centaines de pièces d'or chacun. Le décor est planté et la motivation est là. La partie peut commencer.

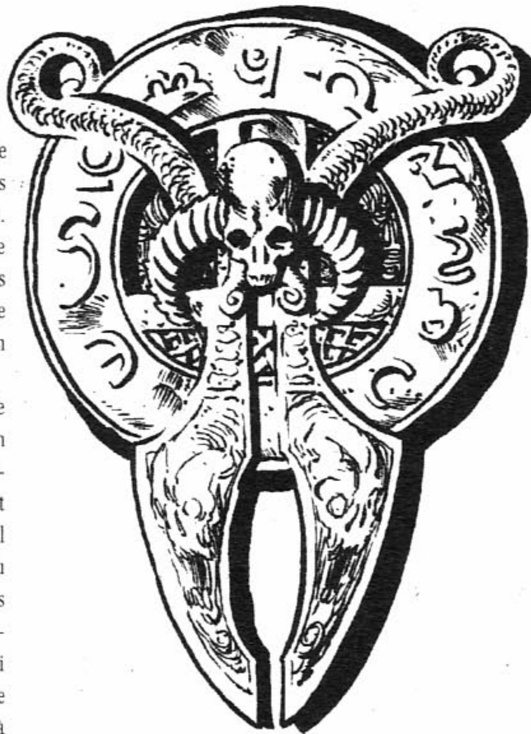
Quelques jours avant le début de l'aventure (et l'arrivée des PJ), la paisible ville de Saarbrucken reçoit la visite d'un curieux personnage. Il est vêtu de noir, porte deux pistolets à la ceinture, un grand chapeau à larges bords et dit à qui veut l'entendre qu'il est chasseur de sorcières et qu'il est venu à Saarbrucken pour enquêter sur les activités du chaos dans cette bourgade. Il a donc pris ses quartiers dans la plus luxueuse taverne de la ville (au frais du bourgmestre) et commence à poser des questions sur tout ce qui peut se passer de louche. Horst comprend que cela peut être très dangereux pour lui et décide de donner en pâture à l'inquisiteur un complot démoniaque plus vrai que nature. Il a simplement besoin de quelques gogos pour faire bonne mesure. L'arrivée des PJ le comble plus qu'il ne pouvait l'espérer.

Le plan de Horst Van Hurst

En fait, Horst possède deux plans. Celui qui lui permet de livrer des centaines de vies à Khorne en toute impunité et qui marche plus que correctement, et celui qu'il est en train de concevoir pour mettre les PJ dans une merde noire.

Sa couverture étant celle d'un armateur, il organise des voyages vers les colonies de la lointaine Lustrie pour un prix défiant toute concurrence. Cela attire donc tout ce que l'empire compte d'individus louches et peu fortunés. Son bateau est dirigé par des humains chaotiques qui, après quelques jours de mer, obliquent vers le nord et entrent en contact (au moyen de drapeaux) avec un navire bien plus chaotique (un crâne de 10 mètres de haut orne sa proue, forcément, ça se remarque). Les passagers sont exécutés sur le navire et les corps sont ensuite dévorés par les guerriers du chaos. Le bateau reste en mer quelques semaines de plus, le temps de tout nettoyer et revient ensuite au port comme si de rien n'était.

« Par le marteau de Sigmar ! Du chaos ? Ici ? À Saarbrucken ? »



Le deuxième plan de Horst est celui qui va lui permettre de se débarrasser du chasseur de sorcières. Il prévoit de simuler la présence d'un culte de Tzeench (il ne choisit pas ce culte au hasard, c'est le dieu que déteste le plus Khorne) dans la ville, dont les PJ seraient les envoyés spéciaux. Il engage pour cela quelques truands qui doivent tout faire pour que le chasseur de sorcières s'intéressent à nos amis. Il connaît le sens très limité des inquisiteurs pour la justice et prévoit une exécution sommaire et rapide. L'inquisiteur devra ensuite certainement quitter la ville pour porter la justice ailleurs.

Mais tout cela ne se passera peut-être pas comme prévu, surtout à cause du raid gobelin. Comment ? Ah oui, j'avais oublié de vous parler du raid gobelin sur la ville...

Les protagonistes

Horst Van Hurst

Adepte de Khorne, armateur à ses heures (à moins que ce ne soit le contraire)

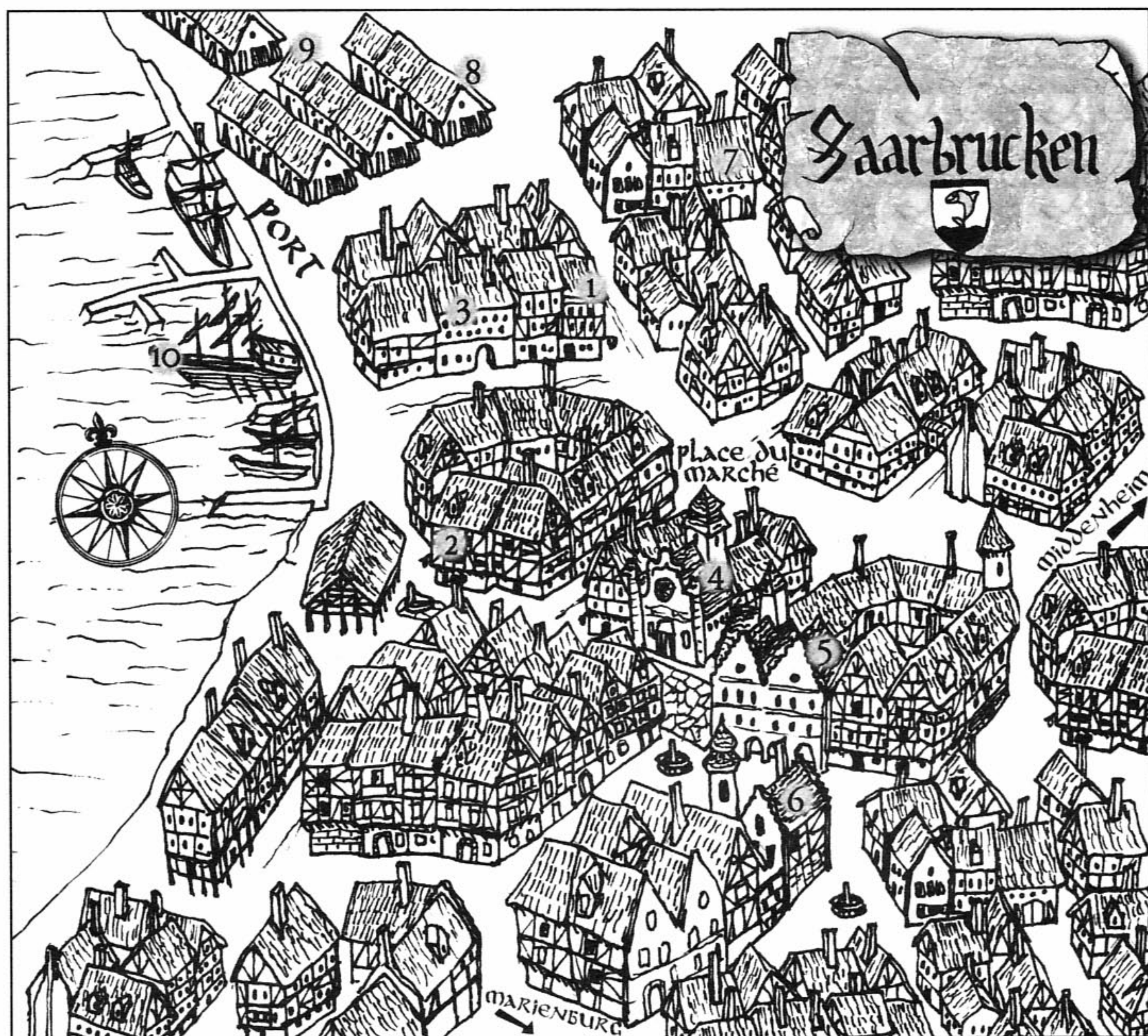
• *Description :* Horst Van Hurst est un riche marchand bourgeois relativement jeune pour le poste qu'il occupe parmi les commerçants de la cité. Il fait 30 ans et porte une courte barbe ainsi qu'une fine moustache. En fait, il a plus de 100 ans mais le Dieu chaotique qu'il vénère lui a permis de paraître autrement plus jeune (il lui a d'ailleurs permis de vivre éternellement, en théorie). Il ne porte pas la marque rituelle et habituelle des guerriers de Khorne, c'est-à-dire une armure chaotique en métal souple qu'il ne peut plus enlever. Cela lui permet donc de se mêler facilement aux autres êtres humains.

• *Histoire :* Horst Van Hurst est devenu un guerrier du chaos pratiquement par hasard, après avoir été pris pour un adepte lors d'un voyage dans les terres du Nord. Il a apprécié tout ce que le chaos pouvait lui apporter (et surtout l'immortalité) sans trouver les contreparties gênantes pour lui ou son commerce. Khorne s'est amusé de cet humain qui refusait l'armure de métal magique qu'il lui proposait et a passé un accord avec lui : il resterait physiquement normal tant qu'il lui fournirait du sang, des âmes et des crânes. Horst a conclut ce pacte et est désormais une figure importante de Khorne dans le vieux monde (généralement, ses serviteurs émigrent dans le Nord et vivent parmi les serviteurs les plus pervertis des Dieux impies).

• *Motivations :* Horst ne souhaite qu'une seule chose, que l'inquisiteur quitte la ville. Et comme il est persuadé que ledit inquisiteur ne s'en ira pas sans une victime, il jette les personnages-joueurs dans ses griffes. Si cela ne marche pas (et puisque cela ne va pas marcher), il tentera ensuite de se faire le plus petit possible. Il fera tout pour que les PJ soient le plus loin de lui et, s'il s'aperçoit qu'ils enquêtent au sujet de son bateau, il essaiera de les tuer (ou plutôt de les faire tuer par des hommes de main engagés pour l'occasion).

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* en début d'aventure, il voit en eux des victimes idéales qui ne sont bonnes qu'à finir au pilori ou au bout d'une corde. Après qu'ils auront échappé à l'inquisiteur (sans qu'Horst sache pourquoi d'ailleurs), il pensera qu'ils sont bien plus dangereux et fera tout pour s'en débarrasser. Il passera donc du mépris le plus total à la méfiance généralisée, voire à la paranoïa lorsque les personnages-joueurs commenceront à déjouer tous les pièges qu'il mettra sur leur route.

• *Actions principales durant l'aventure :* une fois que son plan de départ sera dans le vent, il pourra tenter toute nouvelle action qui vous semblerait, vous maître



1 : Auberge le "Grosse Hund"
2 : Auberge "Shöne Lustrie"
3 : Auberge le "Blau Reiter"
4 : Temple d'Ulric
5 : Hôtel de ville
6 : Demeure de Horst Van Hurst
7 : Temple de Sigmar
8 : Hangar du Rendez-vous
9 : Hangar au butin
10 : Bateau de Horst

de jeu, logique pour un personnage de ce type et de ce rang. Il possède des fonds quasi illimités et peut passer toutes ses journées à réfléchir. Vous devez vous adapter et improviser selon ce que font les PJ et surtout selon ce qu'Horst est censé savoir de leur conduite et de la progression de leur enquête. C'est le fil conducteur de l'aventure et la réussite du scénario (et le plaisir que vont en tirer les joueurs) dépendra de la façon dont vous allez mettre tout cela en scène. Bien entendu, s'ils parviennent trop vite à déjouer ses plans, arrangez-vous pour qu'il puisse s'échapper et combattre un autre jour. Vous pourrez même le faire fuir en fin de scénario pour l'utiliser dans une aventure ultérieure (et cette fois, il disposera peut-être de son armure chaotique et magique).

• *Citations typiques :* " Je ne vois pas du tout de quoi vous voulez parler " et " Du sang pour le dieu du sang, des crânes pour le trône des crânes " (uniquement lorsqu'il est en bonne compagnie).

Rodolf

Âme damnée de Horst Van Hurst

• *Description :* Rodolf est une sorte de mutant mais est en fait tout à fait humain. Il est bossu et marche avec difficulté en traînant la jambe. Il parle en zozotant et bave à chaque mot. Il est relativement bien habillé ce qui prouve son appartenance à la haute bourgeoisie de Saarbrucken. Il a environ 30 ans, mais en fait largement le double, surtout parce qu'il est totalement chauve.

• *Histoire :* Rodolf était déjà le serviteur de Horst lorsqu'il était un commerçant comme les autres. Il l'a suivi partout, même dans les désolations glacées des terres du chaos. Si son maître était protégé par son Dieu, Rodolf ne l'était pas et a muté horriblement après être resté trop longtemps dans ces endroits. Il a aussi été affecté mentalement mais la protection de Horst lui a évité d'être considéré comme mutant et chassé de la ville. Il s'en rend parfaitement compte et en est très reconnaissant à Horst. Il le vénère plus que comme un chef, pratiquement comme un dieu et est prêt à mourir pour lui. Il ne discutera aucun de ses ordres.

• *Motivations :* Rodolf ne vit pas pour lui, il ne vit que pour son maître et possède donc les mêmes motivations

avec un intérêt supplémentaire, celui de le protéger coûte que coûte. Il hait le corps qu'il occupe et son voeu secret le plus cher est de mourir pour aider son maître à progresser dans la hiérarchie démoniaque. Durant cette aventure, il sera d'abord le lien entre les personnages-joueurs et son maître, puis un indice pour le retrouver après avoir été trahi.

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* il n'en pense rien mais ne le aime pas trop et les trouve trop malins pour être laissés en vie. Il pense que son maître a choisi des " gogos " trop expérimentés et trop aguerris.

• *Actions principales durant l'aventure :* aider son maître du mieux possible et faire le lien entre les personnages et lui. Il ne prendra pas spécialement la peine de se planquer et son physique permettra aux personnages-joueurs, si ces derniers s'en donnent vraiment la peine, de le retrouver facilement.

• *Citations typiques :* " Oui Maaîître... " et " À vos ordres Maaîître... ".

Inquisiteur Hoffman, alias Gaël Reitter

Faux chasseur de sorcières, véritable escroc

• *Description :* Hoffman n'a pas vraiment la carrure de son métier. Il est certes grand et mince mais possède une musculature plus que superficielle et un visage poupon qui ne cadre pas du tout avec sa profession (tout du moins celle de chasseur de sorcières). Il a environ 25 ans, ce qui est aussi trop jeune pour faire un bon inquisiteur. Il cache ce fait en se laissant pousser la barbe et en modifiant sa voix afin qu'elle soit plus rauque. Il s'est aussi entraîné à parler lentement et à ponctuer toutes ses fins de phrases de silences accusateurs. Il porte autour du cou le tatouage du loup censé représenter Ulric et ne jure que par Sigmar... Un indice important pour un personnage-joueur observateur et féru de religion.

• *Histoire :* le chasseur de sorcières Hoffman n'est qu'un vulgaire imposteur. Il n'a aucun pouvoir magique ou religieux et n'est donc qu'un escroc (de grande valeur tout de même). Il est très expérimenté dans son genre et s'est déjà fait passé pour de nombreux personnages officiels, ses plus grands succès ayant été un prêtre de Sigmar (qui tentait de récolter des dons pour construire une église) et un collecteur d'impôts impérial. Il a toujours fini par se faire repérer mais est aussi toujours parvenu à s'échapper. Les villes où il a officié dans un rôle ou dans un autre sont nombreuses et il ne peut plus espérer grand-chose dans l'empire. Il compte rapidement émigrer en Bretonnie ou dans les royaumes de Tilée.

• *Motivations :* Hoffman souhaite simplement manger et dormir sans débourser un sou et n'a aucune envie de jouer son rôle d'inquisiteur. L'affaire dans laquelle les personnages-joueurs sont engagés va l'obliger à aller plus loin dans son imposture, mais il n'aime pas cela du tout (la violence est une extrémité qui le dégoûte au plus haut point). S'il est repéré, son seul désir sera de fuir le plus vite possible et il se peut qu'il utilise les personnages-joueurs pour ce faire (soit en fuyant avec eux, soit en les livrant à la vindicte publique pour pouvoir prendre le large).

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* au début, il n'aura aucune envie de les fréquenter. Si les autorités les lui livre, il organisera une séance de torture bidon et les mettra ensuite dans le secret (à moins qu'il ne leur fasse pas confiance du tout, par exemple si le groupe inclue un prêtre ou un autre chasseur de sorcières). Il tentera ensuite de passer un marché avec les personnages : il les laisse enquêter à leur guise et en échange, ils ne révèlent pas sa véritable identité. Si c'est impossible, il quittera la ville le plus discrètement possible.

• *Actions principales durant l'aventure :* Hoffman passera tout le début de l'aventure à manger dans la plus riche auberge de la ville. Il menace bien quelques citoyens durant la journée mais n'arrête ou ne fait arrêter personne. Lorsqu'il se déplace en ville, il scrute les environs d'un air inquisiteur (je n'ai pas pu m'en empêcher) et adresse la parole aux gens avec un ton fort peu engageant. Lorsque que les personnages-joueurs sont parvenus à découvrir sa vraie nature, il sera plus discret et préparera son départ en imaginant un moyen de créer une diversion. L'attaque des gobelins sera parfaite pour lui donner quelques jours d'avance sur ses éventuels poursuivants.

" Apportez les fers, les clous et le brasier "

• *Citations typiques :* " Par les pouvoirs qui me sont conférés par Sigmar et par l'Empereur Karl Franz, je vous demande solennellement d'expier vos péchés et de vous repentir ", " Apportez les fers, les clous et le brasier " et " Chasseur de sorcières, montreur d'ours ou gobelin fanatique, je suis capable de tout " (une fois démasqué).

Gore

Nain tueur de trolls

• *Description :* Gore est l'archétype même des tueurs de trolls. Il lui manque un œil ; il porte une grande crête rouge orangée, une hache runique du plus beau métal et un tatouage grandiose sur le torse : un buveur de sang de Khorne affalé sur le sol avec, sur le dessus de la tête, un tueur triomphant. Le nain tatoué ne le représente pas (il est tout sauf vantard) mais plutôt le tueur de démons qui lui a dessiné. Il porte en permanence une vieille lanterne à moitié cassée qui lui rappelle l'époque où il arpentait les donjons du vieux monde avec des guerriers humains.

• *Histoire :* comme tous les tueurs de trolls, Gore a eu une enfance difficile. Il a perdu tout son équipement alors qu'il explorait seule une galerie et a été entièrement rasé par des Snotlings. Il s'est senti tellement honteux qu'il est resté prostré durant des semaines. Lorsque sa barbe et ses cheveux ont repoussé, il les a teints en rouge orangé et a décidé de suivre la voie des tueurs. Il est devenu, au fil des années, un guerrier très puissant qui ne recule devant aucun danger pour prouver sa puissance et son total mépris de la mort au monde qui l'entoure.

• *Motivations :* Gore se trouve à Saarbrucken depuis quelques semaines, passant le plus clair de son temps à se saouler dans tout ce que la ville compte comme tavernes (et elles sont nombreuses vu l'importante population de marins qu'elle accueille). Il pressent que quelque chose de bizarre va se passer et s'intéressera aux personnages-joueurs dès qu'il les verra. Il recherche toujours une bonne baston et peut être un allié de choix en cas de coup dur. Il ne compte pas mourir dans cette aventure (il n'y a ni trolls, ni géants, ni démons) et ne sera donc pas aussi suicidaire qu'à son habitude.

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* il n'en pense pas grand-chose de prime abord mais fera tout de même bien attention à ce qu'ils feront. S'ils semblent être engagés dans une aventure périlleuse, il leur proposera son aide de la façon la plus bourrue possible. Il n'acceptera en aucun cas qu'on l'insulte et si les PJ le font, ils se priveront d'un allié pour toute l'aventure (si les insultes sont vraiment très graves, il lavera cet affront dans le sang).

• *Actions principales durant l'aventure :* Gore passera le plus clair de son temps dans une taverne à se bourrer la gueule. Il ne lèvera pas le petit doigt tant qu'il n'en verra pas l'intérêt et commencera seulement à être très nerveux au jour J+4 vers minuit (les gobelins attaquent 3 heures plus tard et en tant que nain, il ressent les premiers signes avant-coureurs que les humains ne perçoivent pas : cris de loups, bruits de tambours, silence étrange des animaux domestiques, etc.).

• *Citations typiques :* " C'est à moi que tu parles ? " et " Tu reprendrais pas un peu de pain de pierre ? Me vexe pas, mange... ".

R'né Morvonez

Grand chef gobelin

• *Description physique :* R'né Morvonez est un gobelin un peu plus fort, un peu plus grand et un peu plus intelligent que les autres. En fait, il porte sur le crâne une plaque de fer vissée qui permet à sa petite cervelle de ne pas s'échapper. Un dokteur la lui a placée après qu'il a insulté un orque noir en vadrouille. Le tout s'est terminé par un grand coup de masse cloutée, un gros PLAF ! et six mois de coma. R'né s'est réveillé avec une plaque en fer sur la tête, un nez qui coule en permanence et une intelligence légèrement supérieure (comme quoi, quelquefois, cela fait du bien de se faire décoller la pulpe du fond).

• *Histoire :* R'né est un gobelin intelligent et qui a donc monté lui même sa petite Waagh. Il compte attaquer Saarbrucken pour voler un bateau afin de partir sur les mers pour devenir pirate. Il est passionné par la vie des marins et s'est même fait couper une jambe par un dokteur orque pour ressembler encore



plus à ses héros. Il porte un bandeau sur l'oeil mais n'est pas borgne (il le retire en cas de combat). Sur son épaule trône un squig à plumes qui est censé faire office de perroquet. Son groupe de gobelins compte au moins 50 peaux vertes, donc quelques orques et de nombreux chevaucheurs de loups.

• *Motivations :* R'né compte entrer en force dans Saarbrucken pour voler un bateau. Pour ce faire, il lancera ses chevaucheurs de loups pour créer une diversion et attaquera plus discrètement par un autre côté, à pied et plus près du port. Il tuera tous ceux qu'il rencontrera.

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* R'né ne pense rien des PJ et les tuera s'ils se mettent sur son chemin comme n'importe quel citoyen de Saarbrucken. Cependant, si le groupe compte un ou plusieurs nains, il se fera un plaisir de dépêcher une escouade de ses plus fidèles combattants pour les mettre à mal. Si le groupe possède un ou plusieurs elfes, il les évitera avec soin. Il redoute en effet la puissance de leur magie et de leurs arcs.

• *Actions principales durant l'aventure :* les gobelins de R'né ne sont là que pour mettre un terme à l'aventure et permettre à Horst de se sauver s'il n'a pas été capturé avant. Il offrira aussi aux personnages-joueurs en mal de combat de quoi se faire les dents (parce que durant l'aventure, cela ne va pas être très violent physiquement).

• *Citations typiques :* " Kssss, pabô zumains, pabô la garde, plein de zarmes kifrapent " et " Houla le nabot kalakrètorange, fez mâle sur le gobbo ".

Walter Reinhart

Bourgmestre

• *Description :* Walter est un vieil homme d'un soixantaine d'années qui porte en permanence les vêtements de cérémonie liés à son rang. Il est fort petit et assez maigre. Son regard est fuyant et il paraît toujours pressé. Il l'est le plus souvent, même si son activité au sein du conseil municipal est plus que secondaire. À force de ne vouloir vexer personne, il a fini par être une vraie potiche.

• *Histoire :* Walter est un notable respectable et respecté. Il déteste avant toute chose le désordre et le chaos (au sens municipal du terme). Il pense donc que l'arrivée de l'inquisiteur n'est pas une bonne chose puisque cela va déclencher sans aucun doute une vague de suspicion et de dénonciation. Ce n'est pas l'ambiance qu'il recherche pour sa bourgade et n'ayant jamais eu à se plaindre du chaos, il ne voit pas pourquoi il faudrait en débusquer les adorateurs coûte que coûte. Il est plutôt lâche et ne voudra défendre aucun citoyen vis-à-vis de l'inquisition, même s'il a toute confiance en la personne qui est arrêtée.

• *Motivations :* Walter ne pense qu'à une seule chose : le retour au calme dans la bonne ville de Saarbrucken. Il fera tout son possible pour que cela soit fait rapidement et verra dans l'arrivée de l'inquisiteur un gros problème à régler au plus vite. Il ne croit pas en la puissance du chaos dans sa ville et pense que le chasseur de sorcières fait fausse route. Il a dépêché les plus valeureux membres de sa garde pour soutenir l'inquisiteur mais a tout de même gardé une bonne vingtaine de gardes en cas de problèmes. Pire encore, s'il y a un conflit entre Hoffman et Walter, les gardes qui ont été confiés à l'inquisiteur reprendront leur rôle initial. Hoffman n'a donc aucun

pouvoir militaire réel dans la ville, même s'il peut penser le contraire.

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* Walter n'aime pas les aventuriers en général et les personnages-joueurs en particulier s'ils possèdent dans leurs rangs des individus " louches " (non humains, guerriers en armure, prêtres d'un culte autre qu'Ulric et Sigmar). Il ne se passionne pas pour tout ce qui concerne la politique ou l'armée et ne souhaite que du calme pour sa petite bourgade. Même si on le prévient qu'il existe une possibilité d'attaque de la part de gobelins, il n'en tiendra pas compte. Au mieux, il demandera aux PJ (bénévolement) d'aller sur place pour se rendre compte de la véracité de ces dires.

• *Actions principales durant l'aventure :* Walter sera le roc sur lequel les événements de cette aventure viendront se briser. Il se moquera de tout et ne verra aucune raison de lever le petit doigt avant que les gobelins ne se lancent à l'attaque. Rien ne lui fera peur et toute accusation de complot chaotique le fera plutôt rire. Ce n'est donc pas un PNJ qui risque de mettre des bâtons dans les roues des personnages-joueurs, mais ils ne doivent pas non plus espérer une aide quelconque de sa part.

• *Citations typiques :* " Et vous avez des preuves pour accuser si gravement un de nos plus riches marchands ? " et " Monsieur Van Hurst m'a parlé de vous. Gardes, emparez-vous d'eux ".

père Alexander

Prêtre de Sigmar

• *Description :* le père Alexander est plutôt jeune pour un prêtre (environ 30 ans) et a encore toute la fougue et la force de la jeunesse. Il porte le plus souvent des vêtements civils avec pour tout signe distinctif une broche en forme de marteau de Sigmar, la relique la plus célèbre de son culte. Lorsqu'il prêche, il revêt son costume de prêtre. S'il venait à se battre, il garderait sa toge civile mais revêtirait une armure de cuir cloutée et brandirait un marteau en acier de fort bonne facture (offert par les artisans nains de la ville).

• *Histoire :* Alexander n'a jamais vu le bout d'une engeance démoniaque. Il est donc débutant mais prêt à tout pour se faire aimer. Il est un allié de choix pour les personnages-joueurs s'ils parviennent à trouver son église qui est en fait une ancienne grange rénovée. Ses ouailles ne sont pas très nombreuses puisque le culte tout-puissant au nord de l'Empire est celui d'Ulric (Middenheim n'est pas loin). Il lutte donc d'arrache-pied pour développer sa croyance sans jamais dire du mal des autres dieux vénérés dans l'empire (s'ils ne sont pas chaotiques bien sûr). De nombreux nains viennent régulièrement aménager et entretenir son église, mais les vrais paroissiens sont très rares.

• *Motivations :* Alexander souhaite développer le culte de Sigmar à Saarbrucken. Il est donc très intéressé par la présence du chaos dans la ville, bien qu'il n'y croit pas vraiment. Si on lui en apporte la preuve, il sera complètement excité et voudra aller pourfendre les ennemis de Sigmar sur-le-champ. Ses faibles capacités de combat risquent de ne pas lui laisser la possibilité de le faire. Il est plein de bonnes volonté mais n'a pas les moyens de ses ambitions.

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* il les accueillera comme s'ils se connaissaient depuis toujours et fera tout pour les aider, même s'ils vénèrent Ulric. Il respecte les autres et ne jure que par la confiance et l'entraide entre les races et les cultes. C'est un idéaliste qui aimerait bien mener la vie mouvementée des PJ mais qui n'en a ni le temps ni les moyens. Reste à savoir ce qu'il pourra faire pour eux, vu son peu d'influence dans la ville de Saarbrucken où il vient d'arriver.

• *Actions principales durant l'aventure :* il sera prêt à aider tous ceux qui en auront besoin, PJ ou PNJ. Les adversaires du " bien " seront châtiés sans pitié, même si Alexander ne sait ni qui ils sont, ni où ils se trouvent. Il compte sur les personnages-joueurs pour le guider sur le bon chemin. Il apprécierait relativement peu d'être utilisé comme un pantin par les PJ et ne compte pas leur laisser le temps de le gruger de cette façon s'il se rend compte d'une quelconque supercherie.

• *Citations typiques :* " Par le marteau de Sigmar ! Du chaos ? Ici ? À Saarbrucken ? " et " Que Sigmar veille sur vous ! ".

" Une coupe dans une main et la croupe d'une donzelle dans l'autre, il n'y a rien de meilleur dans la vie "

Rolf Keinz

Prêtre d'Ulric

• *Description :* Rolf est un homme d'une soixantaine d'année au visage dur et au regard perçant. Après l'avoir vu, on comprend qu'Hoffman ne soit pas un inquisiteur très puissant et surtout très motivé. S'il existe un envoyé d'Ulric dans cette ville, c'est bien de Rolf qu'il faut parler. Il porte en permanence son costume de cérémonie et est perpétuellement armé d'une masse à tête de loup qu'il dit magique (mais qui a simplement été bénite par Ulric). Ses cheveux sont rares et blancs.

• *Histoire :* Rolf est prêtre à Saarbrucken depuis trente ans et a eu un passé très mouvementé puisqu'il a auparavant combattu les orques, les skavens et les forces du chaos dans les terres du nord pendant au moins 10 ans. Il en a gardé une haine pour ces créatures et une jambe très clairement plus courte que l'autre (certainement une fracture mal remise). Ses prêches sont à la limite du fascisme et il méprise tous ceux qui ne s'appartiennent pas à son culte, y compris les adeptes et les prêtres de Sigmar. Rien chez lui n'inspire la confiance et l'honnêteté, bien que sa foi pour Ulric soit inexpugnable.

• *Motivations :* Rolf ne s'intéresse à rien qui n'affecte pas directement son culte ou ses adeptes. Il est droit et sévère, et pense toujours avoir raison même si c'est complètement faux. Il n'acceptera de renseigner et d'aider les personnages-joueurs que s'ils sont serviteurs d'Ulric ou s'ils sont vraiment dans le besoin. Au moindre problème, il se refermera comme une huître et leur fermera de la même façon les portes de son église.

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* il n'en pense rien et considère leurs problèmes comme des délires d'un inquisiteur débutant. Il ne veut croire à la présence de culte démoniaque à Saarbrucken et ne fera aucun geste pour les aider à moins que l'on lui fournisse des preuves irréfutables (ce qui sera toujours très compliqué).

• *Actions principales durant l'aventure :* Rolf ne bougera pas le petit doigt pendant toute l'aventure et cela risque d'énerver très sensiblement les PJ puisqu'il représente la plus haute autorité religieuse de la ville et peut-être aussi parce qu'il est vétéran de nombre de combats contre le chaos. Il serait un allié de poids mais il a choisi le camp de l'indifférence et de la lâcheté.

• Citation typique : " Qui êtes-vous pour m'importuner ainsi ? "

Edouardo Vincenzi

Marchand tiléen, adepte de Slaanesh

• *Description :* Edouardo est aussi grand qu'il est gros, ce qui nous donne tout de même un bébé d'au moins 200 kilos. Il paraît avoir dans les 30 ans mais traîne sur toutes les routes du vieux monde depuis pratiquement 70 ans (merci le chaos qui permet de rester jeune). Il est vêtu d'un costume chamarré et porte de grandes bottes en cuir. Il possède des dizaines de tenues différentes et en change quelquefois jusqu'à trois fois par jour (sans compter les tenues de nuit qu'il affectionne tout particulièrement). Il porte une petite barbe et une fine moustache. Il voyage avec une grande charrette tirée par quatre boeufs qui contient ses affaires et surtout son lit, un énorme meuble de 3,5 mètres de long sur 2,5 mètres de large. Un lit normal ne pourrait pas supporter son poids ni les conquêtes qu'il y traîne tous les soirs.

• *Histoire :* Edouardo est un serviteur du chaos qui a découvert les pouvoirs de Slaanesh lors d'une orgie sur une barge tiléenne, il y a de cela plus de dix ans. C'est un être subtil et torturé dont les fantasmes malsains ne parviennent pas encore à percer son apparence humaine. Il attend son heure et préfère avant cela profiter des plaisirs de la vie. Ses fantasmes sont cependant relativement violents et il arrive qu'il mette à mort ses partenaires durant des orgies totalement immondes.

• *Motivations :* Edouardo passe quelques jours à



Saarbrucken afin de trouver un bateau pour se rendre dans les étendues chaotiques (afin de faire une offrande à son Dieu). Il a préparé pour cela un groupe de 5 jeunes vierges auxquelles il a promis moult pièces d'or si elles l'accompagnaient au royaume de Lustrie. Il compte ensuite prendre le contrôle du bateau et le détourner vers les mers du chaos. S'il embarque à bord de celui de Horst, il sera bien pris à son propre piège lorsqu'il verra ce dernier se faire aborder par un navire aux armes du Dieu Khorne. La rencontre risque d'être explosive mais sort franchement de toute façon du cadre de cette aventure.

• *Ce qu'il pense des personnages-joueurs :* il n'en à que foutre et ne s'intéresse pas du tout à eux, à moins qu'ils ne soient intéressés par l'art, le sexe ou la nourriture raffinée, auquel cas il les introduira dans son cercle d'amis. Il peut même tenter de pervertir le plus enclin à apprécier les plaisirs de la vie. Il sera toujours très discret et ne sera pas facile à démasquer.

• *Actions principales durant l'aventure :* il passera tout son temps dans une auberge non loin de celle où l'inquisiteur a pris ses quartiers et n'en bougera pas de toute l'aventure. Vers la fin, lorsque les gobelins attaqueront, ils éviteront bien cette auberge car ils ressentent la présence du chaos et en ont peur. Avant cela, Edouardo se rendra vite compte que Hoffman n'est pas vraiment inquisiteur et n'en aura donc pas peur du tout (ce n'est pas le cas de Horst, mais il faut dire qu'il est serviteur de Khorne, et donc un peu moins fin tout de même).

• *Citations typiques :* " Vous reprendrez bien un peu

Les événements fixes

Avant toute chose, je vous conseille de consulter le calendrier ci-dessous où les événements fixes temporellement sont présentés dans l'ordre chronologique. Rappelez-vous encore que ces événements peuvent être retardés ou annulés selon le comportement des personnages-joueurs (ou même des PNJs après leur rencontre avec les personnages-joueurs). Cette trame doit vous permettre de comprendre et de gérer le scénario plus facilement.

• Jour j-3, 6 heures du matin

Arrivée de l'inquisiteur Hoffman. Horst voit cela d'un très mauvais oeil et pense déjà à lui livrer des hérétiques sur un plateau afin qu'il ne s'occupe pas trop de lui.

• Jour J, 8 heures du matin

Arrivée des personnages-joueurs à Saarbrucken. Horst les repère immédiatement et les choisit comme pigeons pour son plan machiavélique.

• Jour J, 15 heures

Le serviteur de Horst aborde les personnages-joueurs et leur signale que son maître recherche des aventuriers qui n'ont pas froid aux yeux et qui cherchent un peu d'argent. Il leur dit travailler pour un riche armateur et ne leur donne pas plus de précision qu'un rendez-vous dans un hangar du port, à minuit le soir même. Ils sont censés venir armés et équipés puisque la mission suivra immédiatement leur engagement. Pour qu'ils puissent prouver leur identité, Rodolf leur donne un médaillon qu'ils doivent porter au moment du rendez-vous.

• Jour J, 22 heures

Horst va voir l'inquisiteur et lui dit qu'il a entendu des cris et vu des lumières dans un hangar qui lui appartient. Il prend bien soin de se cacher des autres habitants de la ville. Il est cependant vu par Gore qui sirote des verres de bière à même le sol devant l'auberge où " officie " Hoffman. Ce dernier décide de prendre son rôle au sérieux et se rend au port sans avoir préalablement demandé une aide de la garde. C'est donc une heure plus tard qu'il déboule dans les docks à la tête de 15 hommes en armes et prêts à en découdre avec les suppôts du chaos.

• Jour J, 23 heures

Les personnages-joueurs tombent sur un rituel démoniaque déjà terminé. Une femme a été sacrifiée et un pentacle est tracé sur le sol. Des torches brûlent aux quatre coins du hangar et l'ambiance est relativement glauque. Le premier personnage-joueur à passer la porte est la victime d'un gag centenaire mais qui prend tout son intérêt ici : il prend sur la tête un seau plein de sang qui était placé en équilibre au-dessus de la porte. À peine se rend-il compte qu'il est trempé de sang que des cris retentissent au dehors : " Par les pouvoirs qui me sont conférés par Sigmar et par l'Empereur Karl Franz, je vous demande solennellement d'expier vos péchés et de vous repentir ". Les PJ sont rapidement capturés et amenés à la prison municipale pour y être interrogés.

• Jour J+1, 16 heures

L'inquisiteur vient leur rendre visite après avoir bien préparé son rôle. Il est venu avec tout son petit matériel mais ne compte bien évidemment pas l'utiliser (il en serait d'ailleurs bien incapable). Pour commencer, il leur filera bien quelques coups de pied ou de poing mais cela n'ira pas plus loin avant qu'il ne craque, la tête dans les mains. Il leur avouera ne pas aimer la violence et précisera qu'il est dans une merde noire. Il hésitera quelques minutes, sortira de la prison, y reviendra (plusieurs fois de suite), puis reviendra leur parler et leur déballera toute son histoire. Il leur demandera de garder le secret en échange de son aide pour retrouver l'individu qui les a plantés. Il pourra même les aider personnellement si ses talents sont nécessaires. S'il est trahi par les personnages-joueurs, il fuira la ville mais leur en voudra (cela risque de leur causer des problèmes dans une prochaine aventure).

• Jour J+1, 19 heures

Les personnages-joueurs sont libérés par Hoffman et peuvent maintenant enquêter pour trouver le sympathique individu qui les a si gentiment plantés. Ils ont pour l'instant trois indices précis : le nabot qui leur a filé le boulot, le lieu de la cérémonie et le pendentif qui leur a été donné. C'est un peu maigre mais ils devront faire avec. La façon dont ils le confronteront à la terrible vérité dépend totalement d'eux et les quelques lieux, situations et objets décrits dans les paragraphes qui suivent doivent vous permettre de développer une aventure passionnante.

• Jour J+3, 6 heures du matin

Le bateau de Horst Van Hurst arrive dans le port. Son arrivée fait grand bruit puisque c'est l'un des plus grands qu'accueille généralement le port de Saarbrucken. Les personnages-joueurs apprendront donc son arrivée en écoutant les rumeurs dans les rues de la ville ou dans les salles enfumées des tavernes. Ils peuvent aussi apprendre que son propriétaire n'est autre que Horst Van Hurst. À partir de ce moment du scénario, Horst peut s'enfuir avec le bateau s'il se sent réellement menacé par les personnages-joueurs ou par l'inquisiteur (ce qui serait étonnant dans le cas de ce second personnage).

• Jour J+5, 2 heures du matin

Les gobelins se lancent à l'attaque de Saarbrucken à la faveur de la nuit. La panique dans la ville est indescriptible et c'est le moment que choisit Horst pour se tirer à l'albionaise. Cela marque aussi la fin du scénario (après que les personnages-joueurs seront parvenus à repousser l'invasion gobeline).



de ce savoureux vin bretonnien ? " et " Une coupe dans une main et la croupe d'une donzelle dans l'autre, il n'y a rien de meilleur dans la vie ".

L'enquête

• Enquêter sur le hangar où les PJ se sont fait piquer

Les personnages-joueurs peuvent retourner au hangar et ne trouveront plus aucune preuve de ce qui s'est passé. S'ils se renseignent auprès des dockers, ils apprendront rapidement que ce hangar appartient à Horst Van Hurst et que Rodolf est venu tout nettoyer avec quelques hommes de main. Les marins pourront décrire Rodolf sans trop de problèmes et les personnages-joueurs n'auront pas plus de mal à reconnaître dans sa description le nabot qui les a plantés.

• Enquêter sur le nabot qui leur a donné le travail

L'individu qui leur a donné le travail n'est pas difficile à repérer dans une foule et continue à se promener en ville quand les personnages-joueurs sortent de prison. Il fait les courses pour son maître comme si de rien n'était. Si les personnages-joueurs parviennent à lui mettre la main dessus, il refusera tout net de leur parler. Même les coups ou les menaces ne le feront pas changer d'avis. Il est impossible d'obtenir quelque chose de lui. La seule manière intelligente d'utiliser Rodolf est de le suivre discrètement et il les mènera directement chez son maître, dans une des plus belles maisons bourgeoises de la ville. Il suffit ensuite de regarder la plaque sur la porte pour obtenir le nom tant convoité : Horst Van Hurst. La boucle est bouclée et il ne reste plus qu'à enquêter directement sur ce riche armateur.

• Enquêter sur le médaillon chaotique

Si les personnages-joueurs enquêtent un peu au sujet du médaillon que leur a donné Rodolf (et qui est la seule preuve tangible de la nature réelle de leur employeur), ils ne pourront rien découvrir par eux-mêmes. Ils penseront donc demander conseil à l'inquisiteur et à certains autres personnages importants du village. Voilà ce qu'ils pourront en dire :

• ***L'inquisiteur :*** il ne connaît pas le symbole utilisé. C'est une version ancienne du symbole de Tzeench, trop rare pour être connue du commun des mortels ou des personnages-joueurs mais Horst pensait qu'un inquisiteur serait capable de le reconnaître. Ce qui aurait été le cas s'il avait été vraiment inquisiteur.

• ***Le tueur de trolls :*** le tueur de trolls ne sait pas ce que c'est, mais si les personnages-joueurs parviennent à lui poser la question quand il est à jeun (donc le matin deux heures maximum après son réveil), il fouillera au plus profond de ses souvenirs et se souviendra avoir vu un symbole similaire dans une ruine au nord de l'empire. Il n'en sait pas plus.

• ***Le prêtre de Sigmar :*** le prêtre de Sigmar est très accueillant mais n'y connaît pas grand-chose. Il propose de faire des recherches dans ses livres saints. Après trois heures de recherches, il tombe sur une illustration des principaux dieux du chaos. Le symbole est là mais la légende est curieuse : Symbole du Dieu Tzeench, le sorcier, lorsqu'il est décrit par son ennemi juré, Khorne, le dieu du sang. C'est un signe pratiquement oublié, et certainement pas utilisé par les cultes chaotiques depuis plusieurs dizaines d'années.

•***Le prêtre d'Ulric :*** le prêtre d'Ulric pense que c'est un symbole impie mais n'en sait pas plus. Il ne veut faire aucune autre recherche. En fait, les personnages-joueurs le dérangent.

• Enquêter sur Horst Van Hurst

C'est l'un des plus puissants bourgeois de la ville et enquêter sur son compte ne sera pas très facile. Il n'a pas d'ennemi et tout le monde le trouve très sympathique. Cela non plus ça ne va pas aider. Il faudra donc s'y prendre le plus discrètement possible afin de ne pas se mettre toute la ville à dos (et même s'ils ont des preuves irréfutables). Les preuves que les personnages-joueurs peuvent recueillir à propos de son appartenance au chaos ne sont pas nombreuses et elles ne suffiront certainement pas à le faire inculper par les autorités religieuses de la ville (le prêtre d'Ulric en particulier). En cherchant bien on peut cependant découvrir les preuves suivantes :

• Dans un autre hangar que celui où ils ont été piégés, Horst entasse les objets de valeur des voyageurs qu'il exécute. Il les revend ensuite par lots à des commerçants ambulants, mais garde en permanence un stock relativement important où les parents des disparus pourront reconnaître certains objets ou bijoux (les vêtements sont tous jetés par dessus bord comme les corps mutilés).

• Dans sa grande maison, reliée à sa chambre par un passager secret, on peut trouver un autel dédié à Khorne où il fait ses prières quotidiennes avant de se préparer pour une journée de travail. Interrogé sur son emploi du temps, tous les serviteurs pourront signaler qu'aucun d'entre eux ne doit pénétrer dans sa chambre entre 6 et 7 heures du matin. C'est dans cet endroit qu'il sacrifie d'ailleurs quelques victimes exceptionnellement. Les humains ainsi massacrés sont enlevés sur le port et sont choisis parmi la lie de la population locale.

• Dans le grand jardin, ceux qui sont payés pour s'en occuper se rendent compte que de temps à autre Horst lui-même plante, durant la nuit (!), de tous nouveaux massifs de petite taille dont l'agencement est plus qu'aléatoire. Vous avez bien entendu compris que ce sont les sépultures des victimes des sacrifices que Horst met en place chez lui (dans la petite pièce décrite ci-dessus).

• Enquêter sur le navire de Horst Van Hurst

Si les personnages-joueurs enquêtent un tant soit peu sur le navire qu'utilise Horst pour ses voyages vers la Lustrie, ils ne pourront pas se rendre compte de grand-chose de prime abord. S'ils en font expressément la requête, ils pourront savoir qu'un voyage est prévu chaque mois. Or, il faut plus de trois mois aller et retour pour se rendre au point le plus proche de la Lustrie (et avec un temps idéal). Rares sont les individus qui le savent et c'est au maître de jeu de décider qui des personnages-joueurs le sait (peut-être personne). Les marins et les érudits sont sans aucun doute ceux qui peuvent le savoir. Si on le confronte à ce fait, Horst dira aux personnages-joueurs qu'ils sont incultes et qu'ils ne savent même pas où la Lustrie se trouve. Malheureusement pour eux, personne dans Saarbrucken ne pourra dire le contraire.

Si les personnages-joueurs enquêtent physiquement sur le bateau après son arrivée au port (quelques jours après leur arrivée en ville), ils se rendront compte qu'il est en parfait état et a été lavé de fond en comble. Tous les draps des cabines sont neufs. S'ils poursuivent encore plus avant leurs recherches, ils détecteront un odeur un peu étrange dans les cales. Ils ne pourront pas déterminer laquelle de prime abord mais s'ils y descendent, ils pourront s'apercevoir que toute la coque est gorgée de sang et que les murs de la cale portent des marques terribles : griffures, ongles cassés, traces de brûlure. C'est là que les guerriers du chaos sacrifient les passagers du bateau dans une horrible orgie de sang et de meurtre. Si on interroge Horst à ce sujet, il prétend qu'il lui arrive de transporter du bétail et qu'il est fréquent, pour améliorer l'ordinaire, qu'un ou deux animaux soient tués dans la cale durant le voyage...

Pour finir...

Les personnages-joueurs devraient trouver, en fin de scénario, un allié de choix en la personne de Gaël Reitter et, dans une moindre mesure, recevoir une aide future du prêtre de Sigmar et du nain " Gore ". Tous ces personnages pourront être réutilisés dans une aventure ultérieure (y compris les adversaires qui, s'ils ne sont pas morts, peuvent faire un retour en force dans quelques semaines ou quelques mois). Les points d'aventure doivent être déterminés par le maître de jeu selon les actions des PJ (surtout si l'adepte de Khorne est tué).

Texte : CROC
Illustrations : Benoît Springer & Damien Jacob
Plan : Thibaud Béghin

Un scénario pour *Atlantys*

Les enragés de l'aurore



Le rôle des Licteurs, les personnages qu'incarnent les joueurs d'Atlantys, est de faire respecter l'Ordre, la Justice et la Paix. Le scénario qui suit est un cas typique d'intervention de Licteurs au cours de laquelle ces derniers se trouvent confrontés à une mystérieuse flambée de violence et de désordre dans une marche pourtant réputée pour son calme...

Méfie-toi de l'eau qui dort !

Introduction

Les Licteurs sont convoqués d'urgence par leur Patricien qui leur expose leur mission :

La marche indienne d'Aurora (cf. *Atlantys* - p. 129) est depuis quelques jours en proie à un état de violence aussi extrême qu'inexplicable. La situation est si inquiétante que les Phalanges basées à proximité de la cité indienne ont demandé la permission d'intervenir militairement. Les Licteurs disposent d'un délai de 3 jours pour identifier les causes exactes de cette incompréhensible flambée de violence et - si possible - intervenir pour ramener la marche à sa tranquillité habituelle. Passé ce délai, les Phalanges de l'École du Nouveau Temple auront l'autorisation de " pacifier " Aurora, ce qui ne se fera pas sans pertes humaines.

• En interrogeant leur Patricien, les Licteurs peuvent obtenir diverses informations :

- Aurora est depuis plusieurs décennies considérée comme la marche la plus tranquille de l'Empire.
- Quelques éléments concernant l'histoire de la marche (y compris la " légende " concernant une " cité enfouie ", cf. p. 129).
- La population atlante dans la marche est d'environ 20 000 personnes, principalement des jeunes Citoyens en voyage ou en formation. Il y a aussi quelques vieux Disciples de l'École des Gnoses qui explorent les ressources scientifiques des vestiges enfouis.
- Le Gouverneur d'Aurora est Xyste Uvé, un Sanhédrine brillant mais sans histoire. Il semble que les Archimandrites lui reprochent son " laisser-aller " concernant la situation présente. Il est étonnant que le Gouverneur n'ait pas rapporté au Palais les troubles qui agitent la Marche avant la demande d'intervention archimandrite.

Aurora entre Beyrouth et Sarajevo

L'actualité nous a hélas habitué aux images des villes en proie à la guerre civile. À vous de restituer au mieux l'angoissante ambiance d'un tel contexte : snipers, coups de feu sporadiques, escarmouches soudaines, massacres, intermèdes d'un calme inquiétant, détresse des populations paisibles " prises en otages ", impuissance des autorités, viols, pillages, etc.

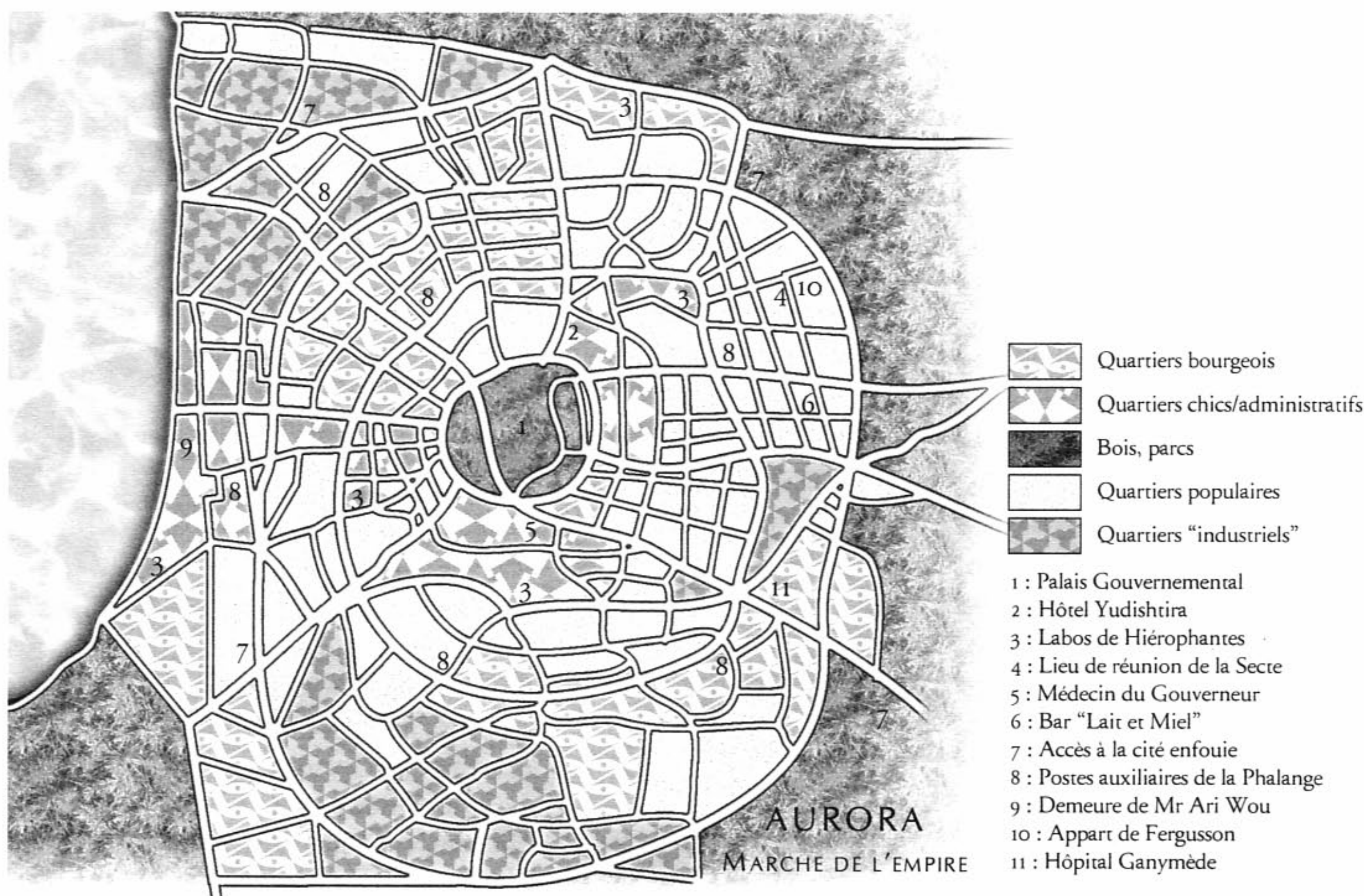
Tout au long du scénario, vous devez mettre les Licteurs face à ces situations délicates qui impliquent leur intervention. Vous pouvez également oppresser vos joueurs avec des éléments sonores (enregistrés, ce serait le top) tels que rafales de mitrailleuses, explosions soudaines, sirènes hurlantes et autres lointains cris de désespoir.

Immédiatement après leur entrevue avec le Patricien, les Licteurs sont conduits à l'astroport où les attend une navette stratosphérique. Après une petite heure de vol, les Licteurs sont installés dans une capsule larguée dans l'océan, à proximité des côtes d'Aurora. Un turbovoilier archimandrite vient les récupérer et les conduit à la cité.

Machination et possession sont les deux mamelles de la Septième École

Que se passe-t-il vraiment à Aurora ?

Un des proches Disciples de Phastène Zanzouk (le fondateur de la Septième École), nommé Jaïd Kerkoï, a mis sur pied une terrible machination afin de faire som-



brer la marche d'Aurora et de ternir la réputation d'Atlantys. Il y a trois mois, grâce à sa maîtrise de l'Art Astral, Jaïd s'est donné la mort et s'est réincarné dans le corps du Gouverneur d'Aurora au moment même où celui-ci trouvait naturellement la mort (il était atteint d'une fièvre tropicale foudroyante qu'il refusait de soigner). Le choix d'Aurora n'était pas innocent car, outre la maladie du Gouverneur, la marche offrait de nombreux avantages : la présence de la Secte de la Grande Vérité Qui Ne Peut être Dite, d'une part, et, d'autre part, l'existence de la cité enfouie, riche de vestiges antédiluviens dont un très grand nombre d'armes et une machine prototype réalisée par l'équipe du professeur Donovan (cf. *Atlantys* p. 6 - Remarque : les Phasténis ont une excellente connaissance du passé grâce à la Discipline du Spiritisme qui les met en contact avec les âmes errantes).

Combinant sa maîtrise de l'Aïsthésis et le prototype de l'équipe Donovan (la machine Magellan), Jaïd (devenu le Gouverneur Xyste Uvé) a organisé un immense Phénomène de possession collective : une partie de la population d'Aurora est possédée par les âmes errantes de protagonistes de la Guerre Totale (beaucoup de belligérants ne se sont pas réincarnés étant donné les monstruosités qu'ils ont commises).

Jaïd agit avec la complicité de Lakmi, une Libre Disciple de l'École du Grand Esprit qui vit clandestinement à Aurora. Elle aide Jaïd en combinant le Phénomène de Hantise aux effets induits par les Phénomènes déclenchés par Jaïd et amplifiés par le prototype de la machine Donovan. Enfin, Jaïd peut compter sur les Adeptes de la Secte de la Grande Vérité Qui Ne Peut être Dite. Il semble en effet que certains Initiés du Cercle Silencieux (les " grands prêtres ", cf. p. 153) aient d'étroits contacts avec les Phasténis (peut-être même Phastène Zanzouk est-il l'un d'entre eux, c'est en tout cas une piste pour la suite de ce scénario...).

Au royaume des aveugles...

première rencontre avec les enragés

À bord du turbovoilier, les Licteurs sont accueillis par Rapsode Uvé (cf. plus loin), la fille du Gouverneur, qui peut leur exposer rapidement la situation de la cité. Ils sont menés directement au palais du Gouverneur pour une entrevue avec ce dernier.

Il n'y a pas de raison pour que le maître attende plus longtemps avant de confronter les Licteurs aux enragés d'Aurora. C'est donc sur le trajet qui les conduit au palais du Gouverneur que les Licteurs sont témoins d'affrontements : de part et d'autre d'une avenue, des hommes en armes ont pris position dans des immeubles et se tirent dessus sans aucun égard pour la population qui reste pacifique. Un des immeubles commence à brûler, un groupe d'auxiliaires des Phalanges est pris entre deux feux : à vous de corser cette épisode, son intérêt étant de bien exposer aux joueurs l'urgence de la situation, la frénésie meurtrière des adversaires et la menace qui pèse sur les habitants paisibles de la cité.

... un myope fait la loi !

L'entrevue avec le Gouverneur est l'occasion de rencontrer plusieurs importants protagonistes de cette mission : le Gouverneur Xyste Uvé, sa maîtresse Lakmi et un homme qui est présenté aux Licteurs comme un notable : M. Ari Wou (tous ces personnages sont décrits plus loin).

• Au cours de la conversation, les Licteurs peuvent apprendre que :

- les premiers affrontements ont commencé il y a 6 jours ;
- depuis 4 jours, certains combattants utilisent des armes sophistiquées ;
- seule une partie de la population est touchée (environ 200 000 personnes) ;
- les enragés se battent entre eux et ne s'en prennent aux civils ou aux auxiliaires des Phalanges que si ceux-ci tentent d'intervenir dans leurs combats ;
- le Gouverneur tente de dédramatiser la situation, soupçonne une machination mû'ab (cf. *Atlantys* p. 130 concernant les activités de Mû dans la région), et s'oppose à une intervention phalangiste ;
- Rapsode Uvé, la fille du Gouverneur, pense que la meilleure piste dont disposent les Licteurs est celle de

Il n'y a rien à tirer des " enragés ". Ils se battent et se regroupent en factions pour des motifs qu'ils ne connaissent pas (ils se contentent d'invectiver leurs adversaires, de les traiter de monstres, de salauds, etc.). Il sont absolument sourds à toute tentative de médiation ou d'apaisement, mais les Licteurs peuvent, s'ils se posent les bonnes questions, arriver aux conclusions suivantes :
- les enragés se regroupent et s'affrontent sans aucune considération de race, de famille, de clan ou d'opinion ;
- les chefs de groupe ne sont pas des hommes particulièrement charismatiques, intelligents ou forts ;
- les enragés semblent disposer d'une bonne compétence militaire (discipline, tactique, technique de combat). Il faut réussir un test d'Art de la Guerre à -3 pour s'en rendre compte ;
- plusieurs protagonistes disposent d'armes sophistiquées et probablement antédiluviennes (test d'Art de la Guerre ou de Technologie) ;
- une plongée dans l'esprit ou dans les rêves d'un enragé révèle de terribles délires, peuplés de visons de la Guerre Totale, une sensation de néant, un froid glacial, un sentiment de désespoir incommensurable ;
- il semble qu'il y ait quelques Atlantes parmi les enragés (cf. plus loin).

armes des enragés. Ces armes proviennent probablement de la cité enfouie. Seuls les Adeptes de la Grande Vérité Qui Ne Peut être Dite et quelques Hiérophantes connaissent des accès à certaines parties de la cité enfouie ;
- M. Ari Wou semble gêné par cette déclaration de Rapsode... (test de Psychologie). Il est en fait ennuyé par les relations entre certains membres de son " organisation " (les " hommes en noir ") et la Secte de la Grande Vérité Qui Ne Peut être Dite. Il craint aussi que son organisation puisse être suspectée de fournir des armes aux enragés. En effet, les " hommes en noir " connaissent eux aussi des accès à la cité enfouie et ont en leur possession des vestiges des technologies passées. C'est uniquement par courtoisie que Rapsode n'en a pas fait mention.

Puis les Licteurs sont conduits par Rapsode jusqu'à leur hôtel (le " Yudishtira ") ; c'est l'occasion de discuter une fois de plus avec Rapsode, qui peut expliquer qui sont les " hommes en noir " et indiquer l'adresse de M. Ari Wou aux Licteurs.

Dormir c'est mourir un peu !

Des nuits difficiles pour les Licteurs

C'est pendant leur sommeil que les Licteurs sont susceptibles de devenir les victimes de la possession générale déclenchée par Jaïd. Il y a une chance sur 12 (1 sur 1D12) pour qu'une âme errante cherche à s'emparer de leur esprit. Si c'est le cas, le Licteur fait d'affreux cauchemars (sensation de néant, de froid glacial, de désespoir intense) et doit réussir un test de Volonté (avec un Modificateur de difficulté de +1 par dizaine de points de Karma au-delà de 100. Ex : un personnage qui a 123 en Karma bénéficie d'un Modificateur de +2). Si le Licteur rate son test, il est possédé et devient enragé à son tour. Il n'a qu'une envie : aller se battre (cf. ci-dessous).

Bien mal acquis ne profite jamais

La piste de Wong Fergusson

Wong Fergusson est un malfrat qui a été contacté par Lakmi pour qu'il lui remettre le prototype Donovan, volé par les Adeptes de la Grande Vérité Qui Ne Peut être Dite aux " hommes en noir ".

• Il faut tout d'abord se mettre sur la piste de la Secte (si les Licteurs n'y pensent pas, Rapsode se charge de le leur rappeler). Pour débusquer les Adeptes, il y a deux solutions : insister auprès d'Ari Wou ou rencontrer un Disciple de l'École des Gnoses qui étudie la cité enfouie et connaît un peu les habitudes des Adeptes (là encore, c'est Rapsode qui peut aiguiller les Licteurs si ces derniers " nagent " trop).

• Les Adeptes se réunissent le soir, dans un des accès à la cité enfouie. Il s'agit en fait d'une section de tunnel Hi-Tech où les Adeptes (une trentaine) viennent célébrer l'Inconnaissable en chantant des inepties. Il n'y a pas 36 méthodes : les Licteurs doivent y aller en force, calmer ceux qui ne manqueront pas de vouloir résister, maîtriser tout le monde et identifier les chefs. Deux Adeptes peuvent intéresser les Licteurs :
- Goran Satichi, Apôtre muet et dirigeant des Adeptes d'Aurora ;
- Rajiv Barath, un " homme en noir " (facilement reconnaissable à son costume).

Ces deux hommes ont des informations intéressantes à livrer, ce qu'il ne feront pas de leur plein gré (mais il y a plusieurs moyens de les faire parler : menace, persuasion particulièrement intelligente, Aïsthésis).

• C'est bien la Secte qui a livré des armes antédiluviennes aux " enragés ", elle a en cela obéit à des ordres reçus il y a environ 23 jours. Ces ordres ont été transmis par un messager en provenance d'Abbeba (l'astroport le plus proche ; la Hiérarchie de la Secte est réfugiée dans la Ceinture d'Astéroïdes).

Les hommes en noir

Ces habitants aisés d'Aurora se caractérisent par leur costume très XXe siècle. Ils vont même jusqu'à porter la cravate ! Cette " Secte " passéiste veut redécouvrir les richesses culturelles et scientifiques antédiluviennes ; passéiste, elle ne s'oppose pas pour autant à l'influence atlante, dont elle loue le pacifisme. Il est notoire que certains " hommes en noir " se sont rapprochés de la Grande Vérité Qui Ne Peut être Dite.

Comment calmer un enragé ?

Il n'est pas possible de délivrer un enragé tant que Jaïd demeure à Aurora (après quoi, les Phénomènes de possession se dissiperont progressivement). Par contre, il est possible de calmer un enragé par l'Aïsthésis (Disciplines de la Volonté ou des Émotions) ou grâce au chibouque, l'arbuste qui rend très cool (après tout, ce sont là des conditions d'utilisation médicale).

• Le messager apportait un autre ordre : dérober une machine récupérée dans la cité enfouie par les " hommes en noir " ; cette machine était précisément décrite, mais personne ne connaît sa fonction. La machine a été dérobée par Rajiv Barath et remise (conformément aux instructions) à un certain Wong Fergusson dans un bar de la ville (" Le Miel et le Lait ").

• On peut retrouver Wong Fergusson par l'intermédiaire du patron du Miel et le Lait qui connaît vaguement ce dernier et peut communiquer une adresse approximative (à vous de décider de la bonne volonté du patron du bar). Les auxiliaires de la Phalange savent également où trouver ce malfrat (c'est-à-dire à l'hôpital Ganymède).

• À l'appartement de Fergusson (un taudis dans un quartier sordide) les Licteurs peuvent découvrir :
- du chibouque en grand quantité (attention ! l'abus de cette substance rend nigaud) ;
- environ 30 000 Livres Solaires en petites coupures usagées dont les numéros ne se suivent pas...
- et (en fouillant bien) un badge d'accès au palais gouvernemental (du genre de ceux que possèdent les employés ou les fournisseurs habituels !) ;
- mais pas de trace de Fergusson lui-même.

• En interrogeant les voisins, les Licteurs apprennent que Fergusson a été pris d'un accès de folie furieuse il y a environ une semaine (juste avant le début des " troubles "), il a été emmené à l'hôpital Ganymède par des auxiliaires de la Phalange.

• À l'hôpital (dont les employés sont débordés, cela va de soi), Fergusson est complètement fou, mais ses pensées ou ses rêves peuvent être explorés par le biais de l'Aïsthésis. Ils révèlent de terribles délires, peuplés de visions de la Guerre Totale et de choses plus effrayantes encore : une insoutenable sensation de néant, un froid glacial, un sentiment de désespoir incommensurable (en fait, Lakmi s'est débarrassé de Wong en le hantant de visions " réelles " de la Guerre Totale et de la détresse des âmes errantes).

• Au Palais Gouvernemental, un des auxiliaires de la garde se souvient de Wong Fergusson qui a vraiment une gueule patibulaire (si les Licteurs l'ont vu, ils peuvent en faire une description précise). Fergusson avait un badge d'accès et n'a donc pas été tenu d'indiquer le motif de sa visite, mais l'auxiliaire se souvient l'avoir vu se diriger vers les jardins du Palais ! Il transportait un colis encombrant qu'il n'avait plus en repartant (Fergusson a remis le prototype Donovan à Lakmi qui passe beaucoup de temps dans les jardins).

Le prototype s'envole mais les écrits restent

La machine Magellan

La machine Magellan volée aux " hommes en noir " est un prototype réalisé par l'équipe du professeur Donovan. Elle n'avait jamais fonctionné avant de tomber entre les mains de Jaïd, qui s'en sert comme amplificateur aïsthésique.

• Si les Licteurs interrogent M Ari Wou à propos de ce prototype volé, ce dernier pourra leur confirmer le vol et leur fournir des notices techniques qui accompagnaient le prototype lorsque celui-ci fut découvert.

• Étudier la notice technique du prototype apprend que la machine devrait agir sur le "corps astral" humain, mais qu'elle n'a jamais fonctionné faute de données précises concernant cette notion.

Une étude des plans de la machine (test de Recherche avec un Modificateur de -3 et de Médecine avec un Modificateur de -5, mais les Licteurs peuvent faire appel à un des Hiérophantes de la cité) indique que celle-ci devait agir sur des ondes cérébrales particulièrement faibles dont personne ne connaît la fonction, le prototype devant amplifier ces ondes ou les enregistrer très précisément.

Un esprit sain dans un corps sain ?

La piste de Xyste Uvé

• En discutant de Xyste avec sa fille ou avec M. Ari Wou, les Licteurs apprendront que le Gouverneur était gravement malade jusqu'à il y a trois mois. Apparemment, il refusait de se soigner (aïsthésiquement ou autrement) et semblait avoir accepté, sinon choisi son destin. Il a soudainement changé d'avis.

• Les Licteurs peuvent rencontrer le médecin personnel du Gouverneur (dont Rapsode ou M. Wou peuvent fournir l'identité), qui confirmera que Xyste se savait condamné et refusait d'aller à l'encontre de son Karma. I n'est pas étonné que le Gouverneur ait finalement changé d'avis et recouru à l'Aïsthésis pour sauver sa vie.

Les meilleures choses ont une fin

Comment terminer cette aventure, avant que le délai de trois jours n'expire ? Les Licteurs sont conduits par Rapsode jusqu'au Conductor Archimandrite de la Marche : Zénon. C'est l'occasion pour les Licteurs de faire le point sur les informations qu'ils ont obtenues et d'en tirer si possible les bonnes déductions.

Rappelons que les Phalanges préfèrent toute autre solution à une intervention armée.

- les Licteurs n'ont rien compris : les Phalanges interviennent. Chaque Licteur gagne 2 points d'expérience mais perd 5 points de Karma.
- les Licteurs ont compris que les troubles d'Aurora sont liés à un phénomène de possession et de manipulation des âmes errantes : l'affaire sera reprise en main par un groupe de Flamines Majeurs qui chasseront Jaïd d'Aurora. Chaque Licteur gagne 3 ou 4 points d'expérience.
- les Licteurs ont identifié Xyste Uvé comme principal responsable : ils peuvent intervenir avec l'appui des Phalanges. Chaque Licteur gagne 4 ou 5 points d'expérience plus 5 points de Karma.

Les protagonistes de cette aventure

• Xyste Uvé (alias Jaïd Kerkoï)

Attention : ce PNJ' est LE grand méchant de l'histoire ! Ne le sous-estimez pas car il n'hésitera pas à utiliser sa maîtrise aïsthésique contre les Licteurs.

Vigueur : 7 ; Force : 6 ; Souplesse : 5 ; Sens : 11 ; Volonté : 12 ; Intelligence : 9 ; Charme : 7 ; Vivacité : 10.

Vitalité : 11 ; Art des Esprits, Émotions : 6, Volonté : 8, Intelligence : 5 ; Fluides, Télépathie à 8; Art Astral : toutes à 9.

Compétences (entre autres) : Comédie : 9, Discourir : 6, Psychologie : 8.

Xyste est un homme pas très grand et rondouillard à l'air bonasse et imperturbable. Sous ces dehors rassurants se cache Jaïd, un homme qui ne connaît ni les scrupules ni la pitié et n'a que deux passions : manipuler autrui et étudier le monde Astral. Son principal point faible est celui de tous les grands méchants qui se respectent : un abus de confiance en soi !

Xyste essaiera de ralentir les Licteurs, les lancera sur des fausses pistes (mû'abs par exemple) : il veut gagner du temps afin que soit décidée l'intervention de la Phalange et que tout se finisse dans un bain de sang afin de discréditer l'Empire atlante.

Même si les Licteurs parviennent à démasquer Xyste et tentent de le capturer (avec l'appui de la Phalange), le Phasténi leur échappera en se suicidant (il n'aura pas de mal à se réincarner illico : maîtriser l'Art Astral, ça a des avantages !).

Si les Licteurs tentent de sonder Xyste, celui-ci résistera puis s'en prendra violemment aux Licteurs pour leur "impolitesse".

Comment le jouer : le bon gros indolent et sympathique mais pas très efficace.

• Lakmi

Vigueur : 8 ; Force : 7 ; Souplesse : 10, Sens : 10 ; Volonté : 8 ; Intelligence : 8 ; Charme : 9 ; Vivacité : 7.

Vitalité : 9 ; Art des Esprits, Émotions : 4, Volonté : 2 ; Fluides, toutes les Disciplines à 7.

Compétences (entre autres) : Comédie : 10, Combat rapproché : 6, Subterfuge : 8, Tir : 5.

L'alliée de Jaïd est une jeune femme passionnée et intelligente devenue Libre Disciple suite à une sombre histoire de crime passionnel. Elle est devenue profondément hostile à l'Empire et se réjouit de déstabiliser Atlantys. Elle joue à merveille le rôle de greluche mononeuronale.

Comment la jouer : belle et conne (ce qu'elle n'est pas), qui rit quand elle croit comprendre une plaisanterie. N'hésitez pas à draguer vos Licteurs sous l'oeil tolérant de Xyste !

• M. Ari Wou

Intelligence : 9, Charme : 6, Volonté : 7, Vivacité : 7.

M. Ari Wou est un des leaders des " hommes en noir ". C'est un homme courtois et affable pour qui passent avant tout la bonne marche de ses affaires et la sécurité de sa famille. Ce n'est pas pour autant un homme borné : il a mis son intelligence et sa richesse au service de sa passion pour l'histoire antédiluvienne. Il aidera les Licteurs dans la limite de ses compétences.

Comment le jouer : en bon père tranquille, un peu dépassé par les événements.

• Rapsode Uvé

Vigueur : 8, Force : 8, Souplesse : 7, Sens : 6 ; Volonté : 6, Intelligence : 5, Charme : 6, Vivacité : 6.

Vitalité : 6 ; Art des Éléments : toutes les Disciplines à 4.

Compétences (entre autres) : Art de la Guerre : 6, Combat rapproché : 8, Esquive : 7, Tir : 8.

En dépit de son jeune âge (18 ans), Rapsode est un personnage important d'Aurora : elle est la fille du Gouverneur et la confidente du chef des Phalanges basées à proximité de la ville.

Rapsode ne s'entend plus depuis longtemps avec son père (trop mou, trop politicien) et elle ne tolère pas la quasi-indifférence de ce dernier face au contexte violent d'Aurora.

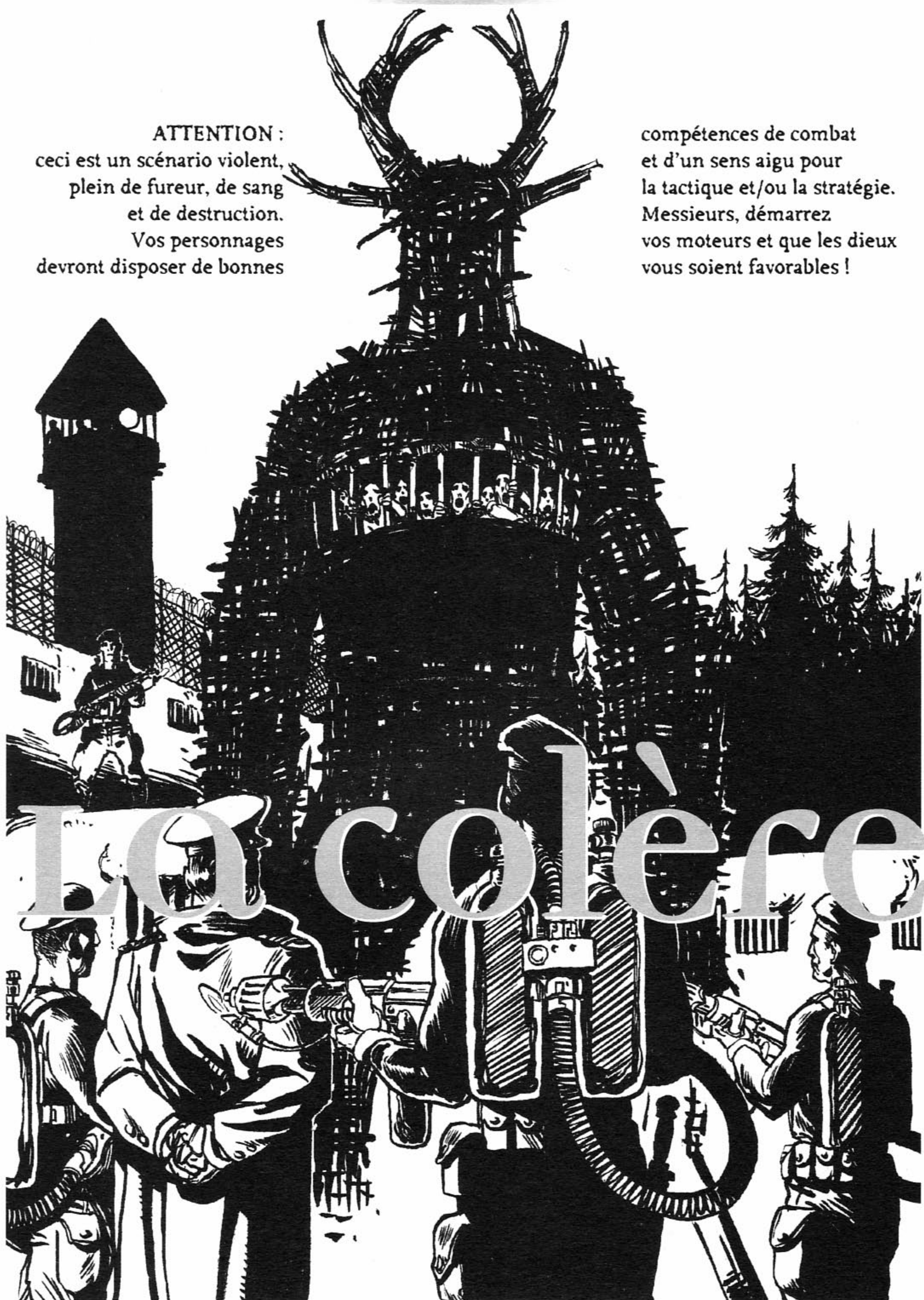
Comment la jouer : intransigeante et excessive (c'est de son âge !), mais réellement pleine de bonne volonté. C'est une Archimandrite typique qui fera de son mieux pour aider les Licteurs.

• Les enragés

Les enragés se déplacent et agissent en groupes de 10 à 20. Ils sont armés de façon très hétéroclite : arcs, massues, couteaux (environ 50% d'entre eux), armes de poing, fusils (environ 20 %), grenades, lance-missiles (environ 20 %), armes sophistiquées (style gyrojets, environ 10 %). Leurs caractéristiques sont moyennes, mais leurs scores en combat sont anormalement élevées (7, 8 ou 9).

Environ 1% des enragés sont des Citoyens Atlantes qui n'hésitent pas à user de l'Aïsthésis pour se battre !

ATTENTION :
ceci est un scénario violent, plein de fureur, de sang et de destruction. Vos personnages devront disposer de bonnes compétences de combat et d'un sens aigu pour la tactique et/ou la stratégie. Messieurs, démarrez vos moteurs et que les dieux vous soient favorables !



La colère

L'histoire jusqu'à présent

Le barrage de Gravent est situé en France, cela ne fait aucun doute. Mais c'est vous, maître de jeu, qui devrez choisir l'endroit où il se trouve exactement. Le sud de la France serait idéal mais bon, ce n'est pas vraiment obligatoire. Reste que c'est un endroit chaud, avec du sable et des arbres rabougris. Toute la région est dominée par un tyran qui commet les pires exactions car il possède sous la main le moyen ultime de détruire tout ce petit monde. En effet, son quartier général est situé dans les locaux techniques d'un barrage qui, s'il était détruit, entraînerait l'anéantissement de tous les villages qu'il terrorise. Il peut donc agir à sa guise et tenir dans sa main gantée de fer la vie de centaines de personnes. Mais ce barrage fait bien des envieux et le but du scénario sera pour les personnages-joueurs d'en tirer le maximum de profit sans finir noyés. Pas évident du tout lorsqu'une secte fanatique, un tyran suicidaire et un commando fourmi veulent en même temps faire péter le tout.

Introduction pour les personnages-joueurs

Les personnages-joueurs vivent depuis plusieurs mois dans la partie de la vallée la plus lointaine du barrage. Si loin même que le tyran n'est même pas encore venu leur proposer sa «protection» en échange de biens matériels (et même de quelques esclaves). La tribu est donc paisiblement installée lorsqu'un beau matin les serviteurs du tyran viennent faire une première visite de courtoisie. Ils incendient quelques maisons et tuent les guerriers les moins préparés. Avant qu'ils n'aient eu le temps de récupérer, les ennemis sont repartis, non sans avoir laissé le corps démembré d'un éclaireur de la tribu envoyé en amont du petit cours d'eau qui longe le village. Il porte sur le corps des restes de vêtements et un message dans une poche. Il est écrit avec soin et son texte n'est pas ambigu :

" Vous êtes sur le territoire de Rhopoul, le dieu de la pluie et des orages. Mes messagers m'indiquent que vous venez de vous installer sur mon territoire. Vous devez donc payer le tribut traditionnel. Mes messagers repasseront en nombre dans quatre lunes et vous devrez leur confier 5 esclaves jeunes et en état de travailler. Dans le cas contraire, la colère de Rhopoul vous détruira ainsi que tout votre village. "

Il ne fait aucun doute qu'il va falloir jouer serré pour que Rhopoul ne pète pas les plombs, fasse tout sauter et réduise en ruine le village des personnages-joueurs.

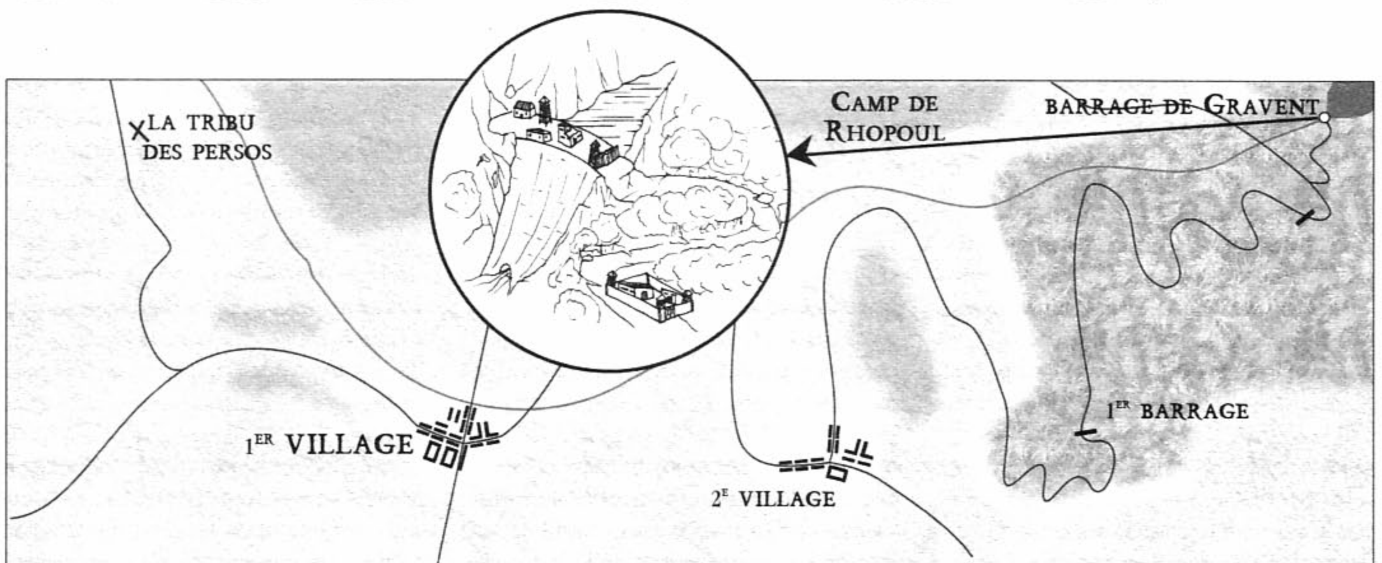
Selon que vous soyez adeptes du combat ou pas, faites partir les personnages-joueurs en mission avant ou après le retour des émissaires. Dans le second cas, le combat contre les sbires du tyran devra être relativement aisé puisque le chef de la tribu des PJ a décidé de tendre une embuscade afin qu'aucun d'eux ne puisse s'en tirer. Ce petit problème réglé, il est certain que le tyran sera particulièrement courroucé par le massacre de ses hommes. Le chef enverra donc les personnages-joueurs sur la route qui longe le fleuve, afin qu'ils le remontent et qu'ils se débarrassent dudit tyran. C'est le véritable début de l'aventure.

Même si les personnages-joueurs reviennent avec des nouvelles alarmantes, leur chef refusera tout net de faire déménager sa tribu. Ils doivent donc vaincre ou mourir. La survie de toute leur tribu est entre leurs mains (le véritable but est d'empêcher le barrage de sauter alors que le but secondaire est de se débarrasser de Rhopoul).

Le voyage

La route qui mène au barrage fait environ 80 kilomètres de long et est coupée par deux villages. Même si les personnages-joueurs tracent la route le plus vite possible, il est certain qu'ils seront obligés de s'intéresser à quelques événements qui émailleront leur trajet. Faites en sorte qu'il en soit ainsi et que ces petits amuse-gueule soient résolus (ce serait dommage de ne pas utiliser tous ces événements passionnants).

des dieux



1 • Rhopoul est le seigneur de la région. Il contrôle un barrage qui, s'il était détruit, noierait toute la région ainsi que tous ses habitants. Rien ne sert de lui résister car il est assez fou pour tout faire sauter sur un coup de tête. C'est un malade mental doublé d'un génie. Il confectionne lui-même la plupart des véhicules qu'utilisent ses hommes (tout est vrai).
2 • Des fanatiques religieux issus d'un culte sataniste qui s'est développé dans un village situé entre ici même et le barrage veulent détruire le barrage non sans avoir préalablement pris soin de se sauver avec armes et bagages. Ils se nomment les fils de Damien et ne jurent que par l'Antéchrist. Ils portent en permanence de longues robes noires et leur arme de prédilection est le lance-flammes (tout est vrai).
3 • Un hélicoptère de reconnaissance fourmi a été observé trois fois durant la dernière semaine. Il volait relativement bas au-dessus de la zone située entre ici et le barrage. Les guerriers ont tenté de lui tirer dessus mais son épais blindage l'a parfaitement protégé (tout est vrai).
4 • Rhopoul est un imbécile et ne possède aucun moyen réel de détruire le barrage. C'est juste un mythomane qui ne vit que grâce à la puissance de ses hommes de main. Personne ne s'intéresse à lui, personne n'accepte de lui donner ce qu'il demande (tout est faux).
5 • Rhopoul est entièrement téléguidé par les fourmis et est peut-être même l'un d'entre eux. Les fourmis se servent du barrage pour produire de l'électricité. Tous ceux qui feront circuler cette rumeur préciseront qu'il est impossible de faire de l'électricité avec un barrage (tout est faux).
6 • Le second du tyran se nomme Lucien et possède lui aussi les moyens de détruire le barrage. C'est un sadique doublé d'un traître qui pactise relativement souvent avec les fourmis. Il doit être éliminé avec son chef pour que la vallée soit sauve (tout est faux).
7 • Rhopoul vient de perdre son pitbull familier et traverse une très mauvaise passe. Il est même carrément suicidaire et ne supporte pas qu'on lui parle de son chien. C'est certainement un bonne façon de le désarçonner en cas de confrontation (partiellement faux, ou partiellement vrai selon que l'on est pessimiste ou optimiste).
8 • Les fourmis veulent faire sauter le barrage et ils ne savent pas vraiment comment faire pour l'instant. Ils ne possèdent pas la puissance de feu pour tout bombarder - ou pilonner avec de l'artillerie - et devront donc attaquer avec une petite équipe de commandos ou des mercenaires humains (tout est vrai).
9 • Des membres de la Confrérie du serpent organisent des barrages sur la route pour détruire tous les véhicules à moteur. Leur symbole est un serpent bicéphale noir sur fond rouge. Ils agissent surtout la nuit mais il arrive qu'ils s'enhardissent à monter leurs embuscades de jour (tout est faux).
10 • Les personnages-joueurs doivent continuer à rouler sur la route qui longe le cours d'eau pour arriver au barrage. Il y a encore un village sur cette route entre ici et le barrage. Il se trouve environ à vingt kilomètres d'ici (tout est vrai).

Le premier village

L'arrivée des personnages-joueurs dans le premier village est plus ou moins remarquée selon la tribu à laquelle ils appartiennent (forcément, un groupe de fils du métal ou de justiciers ça fait toujours jaser). Ce qui est certain, c'est que les habitants ne souhaitent pas vraiment les rencontrer puisqu'ils s'empressent de s'enfermer chez eux. Les plus vaillants menacent les intrus de leurs armes (le plus souvent des arcs ou des arbalètes). Si les personnages-joueurs décident de faire une petite pause, ils pourront apprendre, une fois la tension retombée, quelques rumeurs et faits intéressants. Vous pouvez les choisir ou les tirez au sort à l'aide d'un dé à dix faces.
Les habitants du village ne sont pas très enclins à aider les personnages-joueurs et ne leur fourniront aucune aide matérielle pour la suite de leur voyage (à moins de réussir un jet de Marchandage à -25% et de troquer des objets très intéressants). Ils sont neutres, paient leur tribut à Rhopoul et veulent vivre en paix sans faire de vagues.

Épaves fumantes

Les personnages-joueurs déboulent à fond de train dans une série de virages à grande vitesse et manquent de s'encastrer dans les carcasses de deux véhicules encore fumants. Des jets de conduite à gogo sont nécessaires pour ne pas rajouter encore quelques pièces à cette oeuvre d'art moderne. Ensuite, les personnages-joueurs peuvent s'arrêter pour récupérer ce qui reste de ces masses incendiées et/ou reconstituer ce qui vient de se passer. En fait, les deux carcasses sont les restes d'un V.A.B. fourmi. Ils sont complètement ruinés parce que leur système d'autodestruction s'est mis en marche. Rien n'est donc récupérable dans ce que les fourmis ont laissé sur le carreau (à part les deux V.A.B., on peut reconnaître les corps de huit soldats fourmis, leurs armes à peine reconnaissables et leurs armures entièrement fondues). Pour le reste, il est évident que le combat entre les deux véhicules fourmis et des troupes d'élite du tyran s'est déroulé il y a quelques heures et qu'il a été particulièrement violent. Les pertes dans l'autre camp sont pratiquement aussi importantes puisqu'un van brûle encore quelques dizaines de mètres plus loin et on peut dénombrer au moins quinze hommes tués. Ils ont été fouillés et leur équipement récupéré. Les traces de sang et de pneus laissent à penser que les humains ont eu le dessus, sont repartis avec deux voitures et ont emmené leurs blessés. Cet événement est censé donner quelques indices aux personnages-joueurs quant à l'intervention des fourmis dans la suite de cette aventure. Ils ne pourront pas dire qu'ils n'étaient pas prévenus.

Le second village

L'ambiance dans ce village n'est pas du tout la même que dans le précédent. La statue d'un grand homme aux pieds de bouc et aux cornes de cerf trône à son entrée. En regardant avec plus de précision, on peut voir que c'est en fait un mannequin de paille entièrement vide (dans lequel seront entassés des prisonniers humains avant de l'enflammer...). Les rues sont désertes et les façades des maisons sont entièrement peintes en noir. Des drapeaux représentant la même créature que le mannequin situé à l'entrée du village trônent sur le toit des plus hauts bâtiments. Si les personnages-joueurs ne s'arrêtent pas, ils ne risquent rien et n'auront pas de contact avec la secte avant la confrontation finale. S'ils s'arrêtent, c'est la que ça devient amusant.

Barbecue géant

Les personnages-joueurs, dès les moteurs arrêtés, seront vite entourés par un groupe de femmes et d'enfants tout à fait normaux qui agiront comme s'ils avaient à faire à des voyageurs conventionnels et commenceront à quémander quelques objets ou troquer quelques équipements. Si un personnage-joueur s'étonne qu'il n'y ait aucun homme, les femmes répondront qu'ils sont partis à la chasse. Elles préciseront qu'ils reviendront demain matin et que les voyageurs peuvent rester toute la soirée pour se reposer si besoin est (en toute camaraderie). En fait, elles tentent de gagner du temps en attendant le retour de leurs maris. Si les personnages-joueurs tombent dans un panneau aussi gros, ils pourront manger et boire plus que de raison (n'oubliez pas les règles sur la consommation d'alcool) mais tout ce qui sera absorbé contient un somnifère léger qui cause, si un jet de Résistance est raté, un malus de 20% à toutes les actions du personnage ainsi affecté.
Le retour des hommes vers minuit (oui, les femmes avaient dit le lendemain matin, mais elles ont menti !) va créer une ambiance infernale du plus bel effet. Ils sont habillés de robes noires, armés de lance-flammes et traînent derrière eux des prisonniers battus et fourbus. Les hommes sont une dizaine et les prisonniers le double. Ils sont attachés ensemble par des chaînes et sont directement entassés dans le mannequin. Ce sont les cris des suppliciés qui réveillent les personnages-joueurs (drogués ou pas). Mais dès les premiers cris des prisonniers, les hommes foncent vers le bâtiment où se trouvent les personnages-joueurs et commencent à utiliser leurs lance-flammes. Le grand barbecue peut commencer.

Barrage routier

Si les personnages-joueurs roulent un peu trop vite ils risquent d'être vachement surpris par la dernière surprise qui les guette vers la forteresse du tyran. La route est en effet bloquée par les premières défenses qu'a placées le tyran paranoïaque entre lui et le monde extérieur. Ce barrage est constitué par un bus, qui bloque la plus grande partie de la route, et par trois carcasses de voitures brûlées sur les bords (le bus est intact et peut être déplacé pour ouvrir un passage dans ce mur d'acier). Le conflit n'est pas du tout inévitable puisque les hommes qui dirigent le barrage sont tout de même censés laisser passer les commerçants et ceux qui ne comptent pas se rendre au barrage. Si les personnages-joueurs sont assez cools et que l'un d'entre eux réussit un jet de Marchandage, le tour est joué et les gardiens sont floués. Dans le cas contraire, ils demanderont que les véhicules fassent demi-tour. Les personnages-joueurs peuvent combattre ou faire demi-



tour et passer à travers champs (ce ne sera pas compliqué si les personnages-joueurs possèdent des véhicules solides). En cas de combat, consultez les statistiques en encadré.

Les abords du barrage

Le trajet qui reste entre le barrage et le barrage (routier pour le premier, hydraulique pour le second) est relativement boisé et la route est en bien moins bon état. En fait, la route de qualité part vers l'ouest et le chemin du barrage est un chemin qui trace vers le nord. La région est tellement boisée à cet endroit que l'approche sera d'une simplicité déconcertante. Le problème est que le chemin devient complètement impossible à suivre 200 mètres avant le barrage et qu'à cet endroit se trouve un petit poste avancé qui abrite tous les véhicules des hommes de main du tyran. Les différents garages sont ceinturés d'un grand mur en acier et le tout est surplombé par trois miradors. Sur chacun se trouve 3 hommes équipés d'armes automatiques (PM ou FM) mais ne disposant pas de trop de munitions. En cas de combat prolongé, ils sortiront des arcs et des arbalètes ce qui limitera sensiblement leur puissance de feu.
Mais le combat est loin d'être inévitable puisque les gardes sont la plupart du temps en train de discuter ou de jouer aux cartes. Si les personnages-joueurs daignent se séparer de leurs véhicules, ils pourront commencer à grimper par le petit chemin qui monte au barrage sans attirer l'attention. Si combat il y a, utilisez les mêmes caractéristiques que celles des gardes décrits dans le dernier chapitre : le domaine de Rhopoul. Une fois le petit chemin qui sent la noisette (entre autres) gravi, les personnages-joueurs arriveront sur une petite esplanade de terre qui surplombe légèrement la forteresse du tyran et, bien entendu, le barrage hydroélectrique. Le tout est grandiose et la vision de toute cette masse d'eau prête à fondre vers la vallée devrait glacer le sang des personnages-joueurs. Il ne fait aucun doute qu'il va falloir jouer serré pour que Rhopoul ne pète pas les plombs, fasse tout sauter et réduise en ruine le village des personnages-joueurs. À partir de ce moment-là, les actions des personnages-joueurs dépendront de l'intervention des autres protagonistes qui sou-

Les forces en présence

	Les satanistes (9 hommes)	Les gardiens du barrage (4 hommes)	Le commando fourmi (5 hommes)	Les hommes de Rhopoul (15 hommes)
Tribu	justicier	mercenaire	fourmi	mercenaire
Sexe	masculin	masculin	masculin	masculin
Force	6	6	6	6
Endurance	5	5	6	5
Agilité	4	4	6	4
Précision	5	6	9	6
Rapidité	5	6	9	6
Beauté	5	5	7	5
Intelligence	5	5	6	5
Perception	5	6	9	6
Points de vie	20	24	24	24
Seuil d'inconscience	5	7	6	7
Prestige	10	10	9	10
Charge	16	16	18	16
Combat	75	70	25	70
Conduite	60	75	50	75
Discrétion	45	45	40	45
Lancer	75	75	75	75
Marchandage	15	35	0	35
Mécanique	50	55	0	55
Premiers soins	50	60	0	60
Repérage	50	55	80	55
Résistance	55	55	60	55
Acrobatie	45	50	70	50
Séduction	10	55	0	55
Tir	75	75	90	75

Les satanistes — **Talents spéciaux :** Pistage (Repérage = 65 uniquement lors d'un pistage), spécialisation en lance-flammes (Tir = 95 uniquement avec un lance-flammes).
Défauts : satanistes et fanatiques.
Équipement : lance-flammes chargé, blouson en cuir, toge noire.

Les gardiens du barrage — **Talents spéciaux :** Résistant.
Défauts : aucun.
Equipement : arbalètes (x1), arcs (x2), fusil à pompe (x1), combinaison en cuir et casque en acier.

Le commando fourmi — **Talents spéciaux :** Combat urbain, Combat rural, Spécialisation en PM (Tir = 110 uniquement avec un PM), Escalade, Course.
Défauts : hémophile (voir règles du jeu page 36).
Equipement : PM avec trois chargeurs, combinaison en cuir, casque en fibres de verre, équipement d'escalade, équipement de plongée, poignard.

Les hommes de Rhopoul — **Talents spéciaux :** spécialisation en arme, selon l'arme que porte le mercenaire (Tir = 95 pour l'arme choisie), Résistant.
Défauts : loyal.
Equipement : fusils à pompe (x2), fusils-mitrailleurs (x3), arbalètes (x5), arcs (x5), quelques grenades (tous types), combinaison en cuir, casque en acier (les casques sont rangés dans leur baraquement et il n'y a donc que très peu de chances qu'ils parviennent à aller les chercher).

haitent tous investir le camp retranché de Rhopoul. Je me permettrais donc de décrire les lieux de l'action, ainsi que les caractéristiques et surtout les motivations des camps en présence. Cela devrait permettre au maître de jeu de rendre tout cela vivant et explosif.

Le domaine de Rhopoul

La forteresse du tyran est située au beau milieu du barrage et a été édifiée autour de l'ancien local technique du barrage. C'est d'ailleurs là que le tyran vit en permanence. Tout le reste (un camp retranché avec miradors et palissade en bois) a été rajouté par la suite et vient se rajouter autour du local technique. L'ensemble occupe toute la largeur du barrage et il faut quand même parcourir plusieurs dizaines de mètres à découvert avant d'arriver aux premiers bâtiments (ou plutôt au pied de la palissade). Cette progression n'est pas évidente et les personnages-joueurs feraient bien de réfléchir avant de se lancer à l'attaque. Les événements qui vont ensuite se dérouler devant leurs yeux devraient leur permettre de choisir le bon moment.

Les forces en présence

• **Les satanistes :** ils ont traversé la rivière sur des radeaux de fortune et attaquent à partir de l'autre côté du barrage. Le bruit des lance-flammes et les tirs de défense des hommes de main du tyran devraient laisser le temps aux personnages-joueurs de prendre leurs adversaires à revers. Les satanistes comptent tuer Rhopoul et ses hommes pour prendre le contrôle du barrage et ainsi devenir les maîtres de la vallée. Ils ne reculeront pas et préféreront se faire tuer plutôt que d'échouer.

• **Le commando fourmi :** les fourmis parviennent au bas du barrage en tenue d'hommes-grenouilles et entreprennent ensuite de grimper vers la place forte en s'aidant de matériel d'escalade (leur escalade commence au moment où les personnages-joueurs aperçoivent pour la première fois le camp du tyran). L'escalade prendra deux heures et n'importe qui peut les voir durant cette période, s'il est assez malin pour préciser qu'il regarde vers le bas (à un endroit où il ne doit rien y avoir normalement). Les autres personnages du scénario n'auront en aucun cas cette idée. Les fourmis sont bien armées mais doivent être éliminées facilement si elles se font choper en train de grimper. Si elles parviennent en haut, elles se glisseront discrètement dans le quartier général de Rhopoul, le tueront et feront sauter le barrage (elles ne prendront même pas la peine de fuir). Si les personnages-joueurs agissent vite, il y a tout de même des chances qu'elles arrivent bien après la bataille.

• **Les hommes de main de Rhopoul :** ils sont loyaux dans un premier temps mais ne sont que des mercenaires, certes bien payés, mais qui ne veulent pas mourir pour rien. Ils combattront donc très vaillamment au début puis, quand ils verront qu'ils ne font pas le poids, ils tenteront une sortie pour fuir vers la forêt, abandonnant le tyran à son triste sort.

• **Rhopoul :** cet homme est certainement charismatique et puissant, mais il est surtout complètement fou. Sa paranoïa et son complexe de persécution l'entraînent dans une spirale terrifiante qui le pousse petit à petit vers le suicide. Mais il n'ose pas faire le dernier pas et il compte bien que les personnages-joueurs lui permettront d'en finir en faisant sauter le barrage. La rencontre avec ce PNJ doit être le point culminant de ce scénario et vous devrez le jouer avec soin, en n'ayant pas peur d'en faire un peu trop et d'être très théâtral. Cet homme est fou, prêt à tout faire sauter d'un moment à l'autre et les personnages-joueurs doivent s'en rendre compte rapidement pour avoir des chances d'éviter le pire.

Pour les caractéristiques des satanistes, utilisez celles des fanatiques religieux de la première partie du scénario. Ils sont au nombre de 8 (moins si les personnages-joueurs en ont tué vraiment beaucoup lors de leur première rencontre).

Les caractéristiques de Rhopoul ne sont pas nécessaires puisqu'il ne combattra pas (mais vous devrez faire preuve d'un roleplay exemplaire pour incarner cet être à la fois intelligent et complètement fou).

Conclusion

Le principal but des personnages-joueurs est que le barrage tienne bon. Le problème est qu'une fois le scénario terminé ils auront bien du mal à laisser un groupe d'hommes armés pour le garder. Il devient vite évident que les fourmis parviendront un jour ou l'autre à le faire sauter et que le village des personnages-joueurs sera balayé. Les possibilités sont multiples mais on peut en imaginer deux : soit la tribu déménage carrément et change de vallée, soit ils s'installent dans le camp retranché de l'ancien tyran et deviennent donc par la même occasion les nouveaux maîtres de la vallée.

Texte : CROC
Illustrations :
Benoît Springer & Damien Jacob
Carte : Thibaud Béghin



qui va à la

“ Lors Sire Lancelot chargea la bête monstrueuse qui sortait du sous-bois. Son poil était noir comme la nuit, ses yeux rougeoyaient de malignité et ses défenses acérées semblaient deux épées défiant le ciel. Le choc fut tel que l'on dut l'entendre jusqu'à Camelot et au-delà même. ”

Ce scénario pour Pendragon est prévu pour un groupe de jeunes chevaliers bacheliers peu ou moyennement expérimentés, ayant tous le même suzerain. Il se déroule dans la Forêt de Morgane et le comté de Salisbury décrits dans les règles de base, p. 152, et à l'époque décrite dans les règles.

Famille, je vous hais

Il est notoire que Morgane déteste la reine Guenièvre et a des sentiments mitigés envers son demi-frère, le roi Arthur. L'arrivée de Lancelot à la cour n'a fait qu'attiser cette haine suite aux tendres sentiments qui unissent le chevalier du Lac à la reine et aux rebuffades subies par Morgane.

Elle a donc conçu un plan machiavélique pour discréditer Guenièvre. Connaissant la bravoure de Lancelot et sa méfiance vis-à-vis d'elle, elle a créé une créature monstrueuse, mi-sanglier mi-faërie, pour attirer le chevalier dans un piège. Seul Lancelot peut vaincre ce monstre et il sera immanquablement attiré par les ravages qu'il cause. Une fois parvenu dans son repaire, un sombre vallon de la forêt de Campacorentin, Morgane l'endormira par magie et l'enfermera dans son palais invisible du monde faërique. Un fée de sa cour prendra alors l'apparence du chevalier avec pour mission de séduire la reine et de la pousser à commettre l'adultère. Ce moment venu, Morgane ne manquera de convoquer quelques témoins dignes de foi qui s'empresseront alors de dénoncer la félonie des amants au roi. Malheureusement pour Morgane, la belle mécanique va se trouver grippée par quelques éléments imprévus au nombre desquels il faut compter la notoire instabilité des fées et la vaillance de quelques jeunes chevaliers.

Premier Acte
Que meure la bête

Au début du printemps, les chevaliers sont convoqués à un grand plaid que le comte doit tenir en sa bonne ville de Sarum. Outre les affaires courantes de justice comtale, on y évoquera les ravages causés par une bête terrifiante dans les terres situées aux abords de la Forêt de Morgane, dans l'ouest du comté. Elle est décrite comme un énorme sanglier, haut comme un cheval, noir de poil et dont les yeux rougeoient des flammes de l'enfer. Plusieurs villages ont déjà été détruits presque entièrement par l'animal et l'on compte de nombreux morts. Après avoir rendu justice, le comte sollicite les conseils de ses vassaux au sujet du danger que fait peser cette bête

monstrueuse sur son domaine. Les féaux du comte sont partagés entre ceux qui, directement touchés par les ravages de la bête, plaident pour une intervention massive et les seigneurs plus lointains, peu enclins à mettre leurs forces au service d'une banale chasse. Les clercs et surtout l'évêque évoquent la main du démon, l'épreuve envoyée par Dieu et le salut des âmes de ceux qui viendront à bout de la bête. Les personnages, comme tous chevaliers, sont invités à donner leurs avis. Ce peut être l'occasion, selon leurs paroles, de recevoir une croix dans un Trait ou une Passion ou d'effectuer des tests d'Éloquence. N'hésitez pas à rendre vivant le plaid en mettant en scène les débats passionnés.
Après avoir écouté chacun, le comte convoquera ses vassaux pour le lundi suivant au château de Wagon afin de pourchasser le monstre, puis lèvera solennellement le plaid.

La chasse est ouverte

Environ 50 chevaliers avec leurs écuyers et autant de sergents se trouvent réunis à Wagon au jour dit. Le suzerain des PJ n'a pas pu s'y rendre en personne, aussi sont-ils investis de la mission de représenter leur seigneur et de porter sa bannière. Ils sont accompagnés de 6 sergents. Le comte est là en personne, qui accueille chacun avec courtoisie. Après la revue des troupes, un conseil a lieu dans la grande salle du château, durant lequel le comte répartit ses forces en trois groupes ayant chacun pour mission de patrouiller dans un des secteurs où a été aperçue la bête. Les PJ se trouvent placés sous l'autorité de Sire Odon, un chevalier aguerri de la maison du comte, et devront battre les alentours du village de Stokinton, sur la rive gauche de la rivière Nadde.
Puis, tous les hommes présents assistent à une messe donnée par l'évêque. Le sermon est d'une telle force que tous les chevalier chrétiens réussissant un test de Foi bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs test pour la durée de la chasse et ont la possibilité de faire une croix pour ce Trait. Le repas est servi, puis chacun va dormir tôt en prévision de la dure journée du lendemain.

La poursuite infernale

Le lendemain matin, les trois compagnies s'assemblent et après les dernières paroles d'encouragement du comte, se dirigent vers leur lieu de battue. Les PJ, menés par Odon et un paysan du cru, parviennent après deux heures de marche au village de Stokinton, ravagé par le monstre il y a une vingtaine de jours. Le village est désormais désert, tous ses habitants s'étant réfugiés à Wilton. Un test de Chasse permet d'évaluer la taille de la bête en fonction des profondes entailles laissées par ses défenses : environ 1,80 m au garrot, soit effectivement la taille d'un cheval. Des touffes de poils noirs et raides sont accrochées aux arbres et aux murs des maisons. Enfin, les animaux, boeufs ou porcs, qui n'ont pu fuir gisent éventrés sur le sol...

La forêt d'émeraude

La piste du monstre, quoique ancienne, n'est pas très difficile à suivre et Odon engagera sa troupe sur ses traces sans hésiter. Elles mènent à l'intérieur de la forêt dans laquelle la troupe pénètre non sans appréhension, car chacun sait que les forêts sont le refuge des fées et des démons. La petite troupe est obligée de mettre pied à terre rapidement et c'est en tenant les montures par la bride qu'elle suit la piste du monstre. Celle-ci s'enfonce profondément au coeur de la forêt.
Vers le milieu de l'après-midi, la troupe débouche avec soulagement sur un espace dégagé, un essart qui est visiblement la demeure de charbonniers. Les trois cabanes qui occupent la clairière sont entièrement détruites et tout l'espace dégagé est piétiné. Les trois hommes, les deux femmes et les deux enfants qui occupaient l'essart ont été sauvagement encornés et piétinés par la bête.
Un test de Chirurgie permet de se rendre compte que le massacre a eu lieu très récemment. Les traces de l'animal sont fraîches et les corps des victimes encore tièdes. Si aucun des personnages ne songe à offrir une sépulture décente aux malheureux serfs, il a droit à une croix dans son trait d'Égoïste et Odon y pensera pour eux.
Une fois la sinistre besogne achevée, Odon réunit sa troupe et fait établir le camp dans la clairière pour la nuit, ordonnant aux sergents de construire des rangées d'épieux pour protéger le camp et organisant la garde par tours de trois.



Veillée d'arme

Le début de la nuit se passe sans événement notable mais tous sont réveillés vers la minuit par des grognements et des cris provenant de la forêt. Les bruits viennent de la direction par où a pénétré la troupe dans la clairière et cessent après une minute. Odon fait ranimer le feu et demande des volontaires pour aller voir ce qui se passe. Les PJ qui veulent se porter volontaires doivent effectuer un test de Courage. Si personne ne se propose, Odon désigne cinq hommes qui se munissent de torches et s'engage à leur tête dans la forêt.
Profitant de l'obscurité, deux sergents se sont enfuis avec la complicité d'un des hommes de garde. Odon et ceux qui l'accompagnent découvrent leurs cadavres à quelques dizaines de pas. Les corps portent les marques laissées par des défenses de sanglier et sont piétinés.
Revenu au camp, Odon fait enterrer les deux malheureux puis interroge les gardes. Il découvre rapidement que c'est un des sergents qui s'est laissé soudoyé par les deux autres pour les laisser s'enfuir.
Odon ordonne alors qu'on lui lie les mains et qu'on le pende immédiatement. Si les personnages plaident la cause du sergent, ils reçoivent une croix en Miséricordieux et doivent réussir un test en opposition entre leur Éloquence et le Trait d'Arbitraire d'Odon pour réussir à sauver la vie de l'infortuné.

chasse...

Le sanglier

La bête ne peut pas raisonnablement être vaincue par les PJ, ayant été spécialement conçue par Morgane pour attirer Lancelot, et lui seul. Toute tentative des PJ est donc vouée à l'échec et le MJ doit faire en sorte qu'ils le comprennent vite, avant de se retrouver tous blessés, ou pire.

TAI 40
DEX 30
FOR 40
CON 50
Blessure Grave 50
Chute 40
Inconscience 20
Armure 15
Vitesse 7
Dégâts 14d6
Guérison 9
Points de Vie 90
Esquive 10
Attaques :
Un coup de hure 30 - Piétinement contre un ennemi à terre 25 (+3d6 aux dégâts)

L'antre du démon

Après un reste de nuit agité, la troupe se remet en marche, suivant les traces faites dans la nuit. Après deux bonnes heures, elles s'enfoncent dans un épais hallier d'aubépine et de ronciers dans lequel les chevaux ne peuvent pénétrer. Laissant deux hommes en arrière-garde avec les montures, la troupe poursuit son chemin à travers le hallier qui mène par une pente abrupte dans un vallon étroitement encaissé.

Parvenue au pied de la côte, la petite troupe se retrouve dans un espace relativement dégagé et plat d'une dizaine de mètres de large sur cinquante de long. Tout autour se dressent les pentes couvertes de ronces et de racines. Une source coule doucement d'un côté et va se perdre à l'extrémité nord de la clairière où un taillis bouche la vue. Il n'est nul besoin de test de Vigilance pour percevoir deux choses : des grognements sourds proviennent du taillis en question et un dolmen couvert de mousse trône au-dessus de la source d'eau claire. Des lambeaux de brumes matinales flottent encore à un ou deux pieds du sol.

Odon fait mettre sa troupe en ordre de bataille et commence à progresser doucement vers le taillis. C'est alors que le monstre surgit de sa bauge.

Tous les personnages doivent réussir un test de Courage ou s'enfuir à toutes jambes du vallon. 2D6 sergents et chevaliers s'enfuient à la vision du monstre qui, après quelques instants, charge la petite troupe. Les PJ ayant réussi leur test de Courage se retrouvent en première ligne au côté d'Odon.

La bête peut être combattue par quatre hommes en même temps. Ses coups de boutoir sont meurtriers et Odon se retrouve à terre au premier round de combat. Laissez les joueurs combattre quelques rounds en essayant de ne pas trop les meurtrir, jusqu'à ce qu'ils comprennent que l'animal est trop fort pour eux. Dès qu'ils commencent à reculer, la bête se désintéresse d'eux et " joue " avec les corps de ceux qui sont déjà à terre, puis retourne dans sa bauge.

Le combat laisse sur l'herbe verte cinq corps, dont celui d'Odon. Devant le désastre, les personnages n'ont plus qu'à repartir.

Les héros sont fatigués

Le retour vers Wagon se passe sans encombre. La troupe du comte a elle aussi été assaillie dans la nuit par le sanglier géant et le comte lui-même a été blessé dans la bataille. Au total, le comte a perdu 10 chevaliers et 15 sergents dans l'aventure, sans que l'animal ait subit le moindre dommage. Devant le désastre, le comte réunit ses féaux pour demander conseil.

Une fois les mornes débats clos, le comte décide d'envoyer sur l'heure un message à Camelot, pour requérir l'aide du roi.

Acte II
L'espoir

Après quelques jours de repos, le château est de nouveau en effervescence car un hôte de marque est arrivé tôt dans la matinée. Il s'agit ni plus ni moins que du célèbre Lancelot du Lac, le Meilleur Chevalier du Monde. C'est par un heureux hasard, alors qu'il demandait asile au château de Salisbury, que Lancelot a entendu parler de la bête.

Le comte, heureux de l'occasion, réunit immédiatement les chevaliers encore présents au château (dont les personnages), pour s'entretenir avec Lancelot. La renommée de celui-ci impressionne tous les participants, mais sa courtoisie et sa modestie ont tôt fait de briser la glace. Il écoute avec attention les récits des chevaliers ayant combattu la bête et posera de nombreuses questions aux personnages sur son apparence, sa manière de combattre, sa tanière. Il proposera ensuite au comte de partir dès le lendemain et demandera aux PJ de bien vouloir l'accompagner pour le guider.

Le repas du soir est l'occasion pour chacun de s'enquérir auprès de Lancelot de ses nombreuses aventures et des nouvelles de la cour de Camelot. Lancelot répond avec affabilité à toutes les questions, donnant des nouvelles de ce qui se dit et se fait dans l'entourage du roi Arthur.

Retour vers l'enfer

Le lendemain à l'aube, Lancelot est guidé par les personnages vers le repaire de la bête. Le trajet se déroule sans encombres et le petit groupe parvient en début d'après-midi dans la clairière aux charbonniers. Après un maigre bivouac tout le monde s'apprête à reprendre la route quand soudain apparaît le sanglier monstrueux. Il se dresse aux abords de la clairière, semblant défier les personnages et Lancelot, grattant le sol nerveusement.

Lancelot saute en croupe, s'arme de sa lance et s'apprête à charger quand le monstre se met en branle et se précipite vers le preux chevalier. Le choc est brutal. Lancelot parvient à planter profondément sa lance dans l'échine de la bête mais il est désarçonné et son cheval est tué sous lui. Empoignant son épée, Lancelot se précipite à la suite de la bête qui s'enfonce dans la forêt en brisant tout



sur son passage. Tous deux courent trop vite pour les personnages mais leurs traces se dirigent sans conteste vers le vallon au dolmen et sont aisées à suivre.

Le dernier combat

Après une heure et demie de course folle, les PJ parviennent à la barrière de ronces encerclant le vallon. Le silence règne, aucun bruit de combat ne troublant la quiétude printanière du sous-bois.

Au moment où les PJ pénètrent dans le vallon, ils voient Lancelot sortir du repaire de la bête. Il ne porte ni arme ni bouclier mais tient à la main les oreilles et la hure du monstre et dans l'autre un grand poignard. Il est couvert de sang des pieds à la tête, fort heureusement celui du sanglier. Il a perdu ses armes lors du combat dans la bauge et n'a pu les retrouver dans les profondeurs de la vase. Il souhaite rentrer au plus vite pour apporter la bonne nouvelle au comte et faire don de ses trophées à Arthur.

Note au MJ

C'est au moment où les personnages pénètrent dans le vallon que la substitution a lieu. Lancelot et Morgane se trouvent dissimulés aux yeux des personnages par un voile d'Invisibilité tissé par l'habile enchanteresse.

Un retour triomphal

Le retour est joyeux et sire Lancelot est fêté comme il se doit au château. Le comte offre un grand repas en son honneur et les trophées de la bête sont exposés dans la salle principale, au-dessus de l'immense cheminée. Durant le repas, Lancelot mange peu mais parle beaucoup. Il semble beaucoup moins réservé que l'avant-veille et raconte son combat contre le monstre, en enjolivant quelque peu le rôle des PJ qu'il dit lui avoir été d'un grand secours. Chacun est suspendu à ses paroles, notamment les dames et demoiselles...

Un test d'Intrigues réussi permettra de se rendre compte que Lancelot n'est pas insensible aux charmes de dame Agnès, une des demoiselles de compagnie du comte. Ils s'éclipseront ensemble à la fin de la soirée (test de Vigilance pour s'en apercevoir).

Les PJ qui déclarent observer particulièrement Lancelot durant la fête peuvent effectuer un test de Méfiance. S'il est réussi, ils ont le sentiment que quelque chose ne va pas, sans pouvoir mettre le doigt dessus. Lancelot, habituellement calme et réservé, est désormais beau parleur et brille de tout son éclat. Les PJ doivent réussir un test de Tempérance pour éviter de succomber aux innombrables toasts et libations que tous lancent à l'envi.

Le lendemain matin, la maisonnée se réveille avec une gueule de bois monumentale. Sire Lancelot est déjà levé et accueille chaleureusement les personnages puis, une fois son repas achevé, demande un coursier et s'en va sous les acclamations des habitants du château.



Acte III
Le soupçon

À partir de ce point, il devient difficile de suivre une trame linéaire, la conclusion du scénario dépendant des actions des PJ. Deux suites sont envisageables :

- soit les personnages conçoivent des soupçons envers Lancelot et tentent alors de découvrir ce qui se trame. Trois pistes vous sont alors proposées ci-dessous pour leur donner du grain à moudre, la plus intéressante étant l'exploration du vallon au dolmen. S'ils sont malins et si le maître est généreux, ils peuvent réunir suffisamment d'indices pour intervenir à la cour du roi et précipiter la découverte du faux Lancelot.
- soit les personnages ne comprennent rien et l'aventure s'achève. La découverte du faux Lancelot à la cour sera une nouvelle parmi d'autres en provenance de Camelot, sans que le nom de Morgane soit jamais prononcé.

Dans les deux cas, il est important pour le MJ de comprendre qu'il n'est pas à la portée des personnages de résoudre à eux seuls cette aventure. Morgane, Lancelot, la bête faë sont des créatures trop puissantes pour eux. Cette aventure est plus l'occasion de découvrir une nou-

velle facette de la magie de Bretagne et de côtoyer le meilleur chevalier du monde et la fée Morgane, deux personnages clés de la légende arthurienne.

L'enquête

Demoiselle Agnès a passé une nuit torride avec le preux chevalier, ce dont elle se gardera bien de faire état. Toutefois, les dames de compagnie et les ragots étant ce qu'ils sont, la chose se saura très vite. Si les PJ interrogent Agnès, elle avouera n'avoir pas été insensible aux charmes du chevalier du Lac, mais niera avoir consommé charnellement cet amour naissant.
Les personnages peuvent bien sûr tenter de lui tirer les vers du nez, soit par la menace (Cruauté contre Courage de la demoiselle - 5), soit par la tromperie et l'éloquence (Éloquence contre Méfiance d'Agnès - 8).
En cas de réussite, il ressortira de ses aveux que Lancelot est un amant merveilleux et qu'ils n'ont pas vu le temps passer.

À la cour du roi

L'arrivée de Lancelot ne passe pas inaperçue à la cour de Camelot, où il est triomphalement accueilli. Le roi s'apprêtait à envoyer quelques-uns des preux de la Table Ronde au secours du comte de Salisbury et n'est pas peu étonné de voir Lancelot revenir avec son trophée. Cela fait l'événement pendant deux jours, puis le flot de la vie de cour emporte l'intérêt de tous vers d'autres sujets.
Lancelot, ou plutôt le faux Lancelot, restera à la cour jusqu'à ce que sa mission soit accomplie. La reine sera tout d'abord heureuse de son retour puis inquiète de l'empressement du chevalier à son égard. Elle ne doute pas tant de Lancelot que d'elle-même et craint de succomber aux charmes du chevalier.
Le comportement étrange de Lancelot ne manquera pas d'attirer l'attention des courtisans, toujours prompts à sauter sur la moindre occasion de colporter des ragots, et les PJ demeurant quelque temps à Camelot pourront avoir vent des rumeurs qui courent à son sujet. Lui si chaste, pieux et modeste, s'est transformé en un individu charmeur, qui ne met plus les pieds dans une église et qui se vante de ses derniers exploits.

Le vallon mystérieux

Les PJ peuvent décider d'explorer le vallon au dolmen, théâtre du drame. Il règne, comme toujours dans cet endroit indubitablement magique, une atmosphère apaisante que ne vient plus troubler la présence de la bête. Même les PJ les plus matérialistes pourront se rendre compte de la puissance magique qui émane de ce lieu.
Le corps de la bête a disparu de la bauge qui par ailleurs n'est pas très profonde (elle est alimentée par la petit source). Si les personnages la fouillent, ils ne trouveront pas les armes de Lancelot, ce qui paraît impossible. Le reste du vallon ne semble receler aucun mystère et les traces du combat titanesque ont quasiment disparu.

Les Barguests et Sire Gwyddion

Les gardes de Morgane doivent représenter un défi important pour les PJ. Ajustez au besoin les caractéristiques ci-dessous ou le nombre de Barguests en fonction de votre groupe de PJ.

• Barguests
TAI 10
DEX 20
FOR 20
CON 15
Blessure Grave N/A
Chute 10
Inconscience N/A
Armure 3
Vitesse 8
Dégâts 5d6
Guérison N/A
Points de Vie 25
Esquive : 18
Attaques : Morsure contre une victime 15
Les Barguests ne subissent de dommages que s'ils reçoivent un coup les tuant net. Ils disparaissent alors en laissant une odeur puissante de soufre. Dans le cas contraire, le coup n'a aucun effet.

• Sire Gwyddion
Utilisez les caractéristiques du chevalier faërique proposées dans les règles de base p. 232.

Le palais de Morgane

Lancelot est en fait toujours emprisonné sous le dolmen, plongé dans un profond sommeil magique par Morgane. Il repose dans un palais faë que Morgane utilise comme refuge. Le temps y passe beaucoup plus lentement que dans le monde visible et elle peut ainsi contempler à loisir son bel endormi en savourant sa vengeance. Le palais est magnifique et sa taille n'a aucun rapport avec la taille du dolmen dans le monde visible. Il semble toujours vide mais est gardé par un chevalier au service de Morgane, Gwyddion, et une meute de Barguests.
Les PJ peuvent découvrir l'existence du palais et tenter de délivrer sire Lancelot par un moyen très simple : il suffit de passer la nuit dans le vallon. La nature de l'enchantement de Morgane est tel que tous les jours, à minuit, un passage s'ouvre entre les deux mondes. Le château apparaît alors à toutes les personnes présentes réussissant un test de Piété. Les PJ qui passent dans le Monde Invisible reçoivent une croix en Piété.
Les personnages qui tentent l'aventure se retrouvent devant la porte massive du château de Morgane. Elle est grande ouverte mais un chevalier, portant une armure sombre et un écu au croissant d'argent sur champ de sable, se dresse à l'entrée. Il accueillera les personnages avec courtoisie, se présentant comme sire Gwyddion, féal de la reine Morgane, et leur demandera les raisons de leur visite. Il a ordre d'empêcher qui que ce soit d'approcher sire Lancelot mais pas de rejeter tous les visiteurs. Les PJ pourront donc être introduits auprès de Morgane s'ils font leur demande courtoisement et ne semblent pas hostiles (test de Courtoisie éventuellement).

Morgane la fée

Morgane les accueille dans une salle immense, magnifiquement meublée et ornée de tentures resplendissantes. Un tronc brûle dans la cheminée. Elle est assise, belle et redoutable, dans une haute cathèdre. À ses pieds sont couchés de grands chiens noirs aux yeux larges et luisants qui observent fixement l'approche des personnages (il s'agit de Barguests, redoutables chiens faë et gardiens du château).
Morgane est aimable et plaisante avec les chevaliers, se disant heureuse d'accueillir de jeunes et valeureux guerriers, et leur demandera les raisons de leur visite. Elle prétendra ne rien savoir de Lancelot, ce qui semblera vrai à toute personne échouant à un test en opposition de Méfiance contre la Tromperie de Morgane (18). Elle n'a rien à reprocher, pour l'instant, aux personnages que la curiosité, un défaut qu'elle apprécierait plutôt. S'ils se montrent courtois et sages, elle les congédiera après leur discussion, leur offrant à chacun un torque d'or d'une valeur de 2 livres.
Si les personnages se montrent agressifs et discourtois, elles les congédiera sèchement. En cas d'agression caractérisée, elle disparaîtra purement et simplement et laissera ses chiens et sire Gwyddion s'occuper des intrus.
Si les PJ parviennent à se défaire des Barguests et de Gwyddion, ils auront la possibilité de fouiller le château et finiront par découvrir Lancelot, reposant avec ses armes dans une des innombrables chambres du palais. Il est plongé dans un profond sommeil dont rien ne pourra le tirer hormis la volonté de Morgane.

Conclusion

Le comportement lunatique du faux Lancelot ne fera pas illusion très longtemps. Après une quinzaine de jours à la cour, il sera défié en combat par Gauvain, à la suite d'une intrigue nouée avec une dame de compagnie de la reine. N'ayant aucune chance contre Gauvain, le faux Lancelot disparaîtra au début du duel dans un grand éclat de rire.
Les événements pourront être précipités par l'intervention des PJ, auquel cas il leur faudra faire preuve d'éloquence et apporter des éléments matériels susceptibles de convaincre un personnages influent, par exemple Kay ou Gauvain, de la supercherie.
Morgane relâchera le vrai Lancelot quelque temps plus tard, son plan machiavélique ayant échoué et ne pouvant se faire aimer du vaillant chevalier du Lac.

Texte : Arnaud Bailly
Illustrations : Thibaud Béghin

VAMPIRE

Nom :
Joueur :
Chronique:

Nature :
Attitude :
Clan :

Génération :
Refuge :
Concept :

Père :
Année de naissance :
Année de l'étreinte :

Attributs

Force
Dextérité
Vigueur

Charisme
Manipulation
Apparence

Perception
Intelligence
Astuce

Capacités

Talents

Comédie
Vigilance
Sports
Bagarre
Esquive
Empathie
Intimidation
Commandement
Connaissance rue
Subterfuge

Compétences

Animaux
Pilotage
Étiquette
Armes à feu
Mêlée
Musique
Réparations
Sécurité
Furtivité
Survie

Connaissances

Bureaucratie
Informatique
Finances
Investigation
Droit
Linguistique
Médecine
Occultisme
Politique
Sciences

Avantages

Disciplines

Historique

Vertus

Conscience
Maîtrise de soi
Courage

Autres Traits

Humanité

Volonté

Reserve de Sang

Santé

Bless. Normales/Agravées

Contusion
Blessure légère -1
Blessure moyenne -2
Blessure grave -3
Handicap -4
Infirmité -5
Invalidité

Faiblesse

Possessions

Dérangements

Expérience

Atouts

Handicaps

Dettes

Contacts

Alliés

Goules

Combats

Arme	Difficulté	Dommages	Dissimulation	Portée	Cadence	Munitions

Table de Bagarre

Manoeuvre	Précision	Dommages
Morsure	5	Force+1
Coup de poing	6	Force
Corps à corps	6	Force
Griffe	6	Force+2
Coup de pied	7	Force+1
Bourrade	7	Spécial (voir Options)

Armure :

"C'est le dessert que sert... Banana split ...l'abominable homme des neiges." - Lio

Pilpo, il est pas du matin

Il existe des Démons de Crocell qui ont complètement pété les plombs. Il existe aussi des Démons de Crocell de Grade 3. Et lorsque les deux ne sont qu'une seule et même personne, cela donne le Démon le plus jeté et le plus malade qui soit. Mais un taré sans cervelle ne serait pas bien dangereux. Malheureusement, Pilpo, puisque c'est de lui qu'il s'agit, est terriblement intelligent et, de plus, possède un allié de choix en la personne de Vapula. Un beau matin, il se réveille et se dit que toute cette guerre dans l'ombre des humains est une belle merde et qu'il est tant de changer tout ça. Il se lève comme un zombie, se dirige vers son congélateur et l'ouvre. Il regarde les plats qu'il contient et ne peut s'empêcher de pousser un soupir de lassitude. Plus de glace à l'Harpic (la meilleure, la verte, celle au pin des Landes). Il décide alors de transformer toute la race humaine en banana split. Ben oui, que voulez-vous, Pilpo, il est pas du matin. Son plan est simple. Il compte prendre son camion de glaces et se rendre au quartier général d'un Démon de Vapula qu'il connaît afin d'entrer en contact avec Vapula lui-même. Il parvient à lui parler et lui rappelle qu'il lui doit une faveur (les Princes-Démons n'oublient jamais les serviteurs qui les ont aidés, surtout lorsque ces derniers les font chanter). Vapula enchante le camion de glaces et laisse repartir Pilpo. Ce dernier choisit d'ailleurs de devenir renégat et change son nom pour l'occasion : il s'appellera désormais Banana Split. Il part de la banlieue de Créteil où il vivait pour le sud de la France. Le mois de juillet bat son plein et ses glaces sont les meilleures de toute la côte. Il sert des banana splits à tour de bras. Quelques semaines plus tard, il part pour l'Italie, laissant derrière lui une traînée de victimes pantelantes. Les forces angéliques et maléfiques doivent agir avant qu'il ne soit trop tard.

Les premiers symptômes de la maladie ne sont pas graves puisque les cheveux de la victime commencent simplement à devenir légèrement gras. Au bout d'une semaine, lesdits cheveux tombent et le crâne commence à suinter de la crème chantilly. Au début, on peut croire à du pus, mais rapidement la tête arbore une superbe chevelure blanche, légère et sucrée. C'est à ce moment précis que le nez commence à ramollir, devenir jaunâtre et prendre une curieuse odeur de banane. Le fruit remplace le nez au bout de la deuxième semaine. Au bout d'un mois, la tête de la victime est un succulent banana split, mais le pire c'est que la victime vit toujours. Elle est régulièrement prise de crises de démence : elle se jette sur son frigo et confectionne des banana splits qui possèdent les mêmes pouvoirs que ceux fabriqués par Pilpo. D'après les rapports de l'OMS, la Terre entière ne sera plus qu'un gigantesque dessert glacé au bout de deux mois. Même si c'est moche de faire de la peine à Lio, il est temps d'agir avant qu'il ne soit trop tard.



PILPO,
Démon de Crocell de Grade 3, alias Banana Split

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	5	4	2	27

Talents :
Pouvoirs : Immunité au froid, Détection du danger +1, Glace +3, Armure +2, Détection du bien +0, Anaérobiose, Froid +3, Arme à distance maudite (fusil lanceur de cornet de glaces), Régénération +0, Peur +0, Arme de contact maudite (cuillère à boules), Vitesse +0, Couleur de la peau (blanche).
Equipement :
camion à glaces magique (transformé par Vapula lui-même), costume blanc de glacier, cuillère à boules, couteau à découper les bananes et fusil lanceur de cornet de glaces.

La réaction des forces du bien

Dès que Dominique entend parler des premiers cas de transformation d'humains en dessert glacé, il utilise son téléphone spécial pour appeler Andromalius. Ce dernier lui avoue ne rien savoir et l'accuse même de protéger un Ange complètement pété. Il pense en lui-même que c'est certainement un coup des frères maudits, Kobal et Haagenti, mais ne souhaite pas en parler à Dominique. Ce dernier dépêche des Anges de Jean-Luc dans le sud de la France afin qu'ils tentent de trouver un remède à cette maladie ou, au pire, d'éviter que les médias prennent l'affaire en main. Des équipes d'enquête tentent de retrouver Pilpo, mais ce dernier n'est plus en France et les recherches sont vaines.

La réaction des forces du mal

Dès que Dominique a raccroché, Andromalius se rend directos chez les deux frères et leur passe un savon. Ces derniers sont verdâtres, surtout parce qu'ils n'ont pas eu l'idée avant, mais nient tout en bloc. Andromalius convoque un conseil exceptionnel pour trouver le fautif. Durant cette réunion fort houleuse, la discussion dégénère en règlements de comptes sans qu'Andromalius obtienne le moindre résultat. Les soupçons se portent naturellement sur Crocell mais lui aussi nie en bloc. Les force du mal finissent par envoyer quelques équipes d'enquête sur place et une section d'extermination censée éliminer tous les malades humains.

Et ensuite ?

À vous d'imaginer ce qui va se passer ensuite. Vapula va-t-il craquer et tenter de régler le problème lui-même ? Haagenti et Kobal vont-ils créer une autre maladie qui transformera les femmes en poires belle-hélène ? N'importe quel maître de jeu devrait trouver un moyen d'inscrire ce grand méchant dans sa campagne. Mais quoi qu'il en soit, la race humaine ne doit pas être entièrement transformée en banana split (mais avais-je vraiment besoin de le préciser ?).

Texte : Croc
Illustration : Vincent Madras

HANDICAP INTERNATIONAL

Vivre debout



Mauchamp, Gobert & Associés / Photo : Pascal Marnay.

L'enfant qui vient de marcher sur une mine antipersonnel n'a pas seulement perdu son autonomie, mais également sa liberté, sa joie de vivre... son innocence. Nous n'y sommes pour rien, mais nous y pouvons quelque chose. Signer cet appel, et surtout devenir "Parrain Solidaire", c'est tout simplement faire un geste pour que les enfants refassent un pas. Avec moins de 5 francs par jour, soit 140 francs par mois, nous pourrons tout mettre en œuvre pour qu'un enfant surmonte l'injustice qui lui est faite : nous allons lui fabriquer une prothèse, l'adapter et la remplacer au rythme de sa croissance, lui réapprendre à marcher, le soutenir psychologiquement, à chaque instant, l'aider, l'aimer... mais cela n'a pas de prix ! Votre parrainage est une preuve d'amour pour ces enfants frappés lâchement et un engagement pour refuser les conséquences des mines antipersonnel. Merci !

3615 Handica
(1,29 F/min)

FMS38

Bulletin à retourner à : **Handicap International** 14, avenue Berthelot 69361 LYON Cedex 07

☐ **Je souhaite devenir Parrain Solidaire**
pour que les enfants fauchés par des mines antipersonnel puissent remarcher... librement. Faites moi parvenir, sans engagement de ma part, une information sur votre action, ainsi qu'un dossier de Parrain Solidaire.

☐ **Je ne peux pas devenir Parrain Solidaire pour l'instant,**
mais je décide de verser un don pour soutenir votre action.
Je joins un chèque bancaire ou postal (CCP 508 11C LYON) d'un montant de ________ F, à l'ordre de Handicap International.

☐ **Je signe** pour m'associer à votre appel pour l'interdiction des mines antipersonnel, déjà signé par 220 000 Français.

Signature

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M ________

Prénom ________ Tél. ________

Adresse ________

____

Code Postal ________ Ville ________

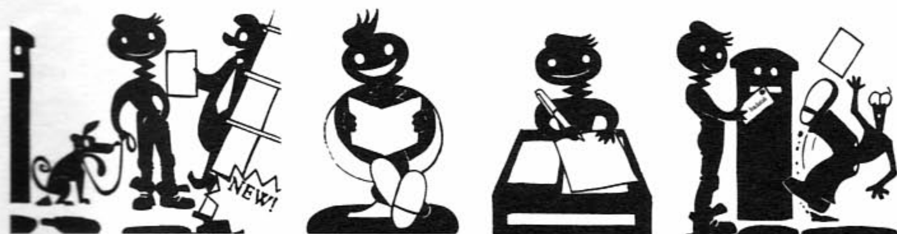
Votre adresse est nécessaire pour valider l'appel et continuer de vous informer

Handicap International est assimilée fiscalement à une association reconnue d'utilité publique. 60% du montant de votre don sont déductibles de vos impôts jusqu'à 2 000 F de don et au-delà : 50% ; ceci dans la limite de 6% de votre revenu imposable.

Prix Cristal 1994
de la transparence de l'information financière communiquée aux parrains et donateurs
décerné par la Compagnie des Commissaires aux Comptes de Paris.

Les informations demandées sont utilisées pour les nécessités de la gestion et peuvent donner lieu à exercice du droit individuel d'accès auprès de Handicap International

on a reçu ça...



• Bande de nuls*,

Je suis au regret de constater que votre "supposé" magazine de jeux de rôles n'en est pas un. Je vais donc vous expliquer pourquoi en analysant les pages de ce bimensuel [NDLR : bimestriel mon petit].

Tout d'abord, vous mélangez allègrement les jeux de cartes pour adolescents boutonneux et à moitié débiles avec le jeu de rôles. De plus, vous réitérez votre exploit en créant des sortes de fiches techniques cartonnées dont je ne comprends pas l'utilité. Les jeux présentés sont obsolètes, mauvais et sans intérêt. Ces fiches serviront peut être à des goliots fiers de collectionner des morceaux de cartons (comme *Magic* ou autre niaiserie hautement débilissime). Je suis réellement choqué lorsque je vois écrit : "*Magic* est le meilleur jeu paru depuis l'invention du jeu de rôles". C'est une honte d'écrire des insanités pareilles !!! Je pense que vous êtes plus des joueurs de *Magic* que de vrais rôlistes pour oser écrire ça.

Je vais tout de même vous féliciter pour le Dossier Prison (dommage, c'est un Anglais qui l'a écrit), le nombre important de critiques (mais toujours trop de jeux qui ne sont pas de rôles), les scénarii (à part *Magna Veritas* et *AD&D* : jeux de Gros Bill) et la rubrique sur les MUD.

Finalement, je crois qu'il faut savoir distinguer les jeux de rôles (réapprenez ce que cela veut dire), les jeux de cartes, les wargames, les jeux vidéos, les romans... Pour moi, vous faites de la publicité mensongère en qualifiant ce bimensuel [NDLR : bimestriel mon petit, on ne le répétera plus] de magazine des JdR.

Signé : un lecteur haineux
membre du C.A.C. (Comité Anti-Cons ou Anti-Cartes).

Suivent deux pages d'insultes manuscrites (erreur, on te retrouvera !) à l'encontre de Timbre-Poste, collaborateur régulier de backstab et spécialiste de Magic, où l'on découvre notamment que Monsieur X connaît les noms de nombreuses cartes Magic pour quelqu'un qui n'y joue pas.

Cher X, de Bordeaux

J'ai longtemps réfléchi avant de répondre à un courrier anonyme : encore une greffe de couilles qui ne prend pas, quelle tristesse. Mais l'occasion était trop belle de clamer à nouveau notre credo ludique. Or donc, Monsieur Pas de Couilles nous reproche de trahir le jeu de rôles en chroniquant des jeux de cartes, de plateau, des wargames, des romans... Monsieur Pas de Couilles est ce qu'il convient d'appeler un intégriste, un psychorigide maniaco-obsessionnel du dé 10. Nous, à la rédaction de backstab, nous croyons au contraire que la majorité des rôlistes sont des gens ouverts et curieux de tout, qui ne se bornent pas à une seule catégorie de jeu ou de loisir. C'est ce que dans l'édito du numéro 0 de backstab nous appelions "la culture rôliste".

Quant au Marshall Meanrattler, signataire du Dossier Prison, il ne s'agit que d'un des nombreux pseudos de Guillaume Delafosse, notre secrétaire de rédaction préféré, un Français pur jus, seul et unique auteur de l'article.

Une dernière chose : quand tes greffes de couilles et de cerveau auront pris, fait nous signe, on t'enverra un Mille Bornes *pour entamer doucement la convalescence.*

backstab
Courrier des lecteurs
36, rue de la Clef
59800 Lille

E-mail : backstab@nordnet.fr

• Chers Backstabiens,

Les félicitations tout d'abord. "Qu'on en juge" m'a-t-on dit. J'ai jugé et j'ai trouvé... ma foi, le mélange idéal de critiques, d'aides de jeu, de scénars et de previews, le ton exact pour parler de ce monde fou et en pleine évolution qu'est le jeu de rôles. En clair : rien à jeter !

Ceci mis à part, il faut maintenant en arriver à l'objet même de ma lettre. Je voudrais vous entretenir de l'article publié dans le numéro 2 sur les attaques des néo-puritains contre le JdR aux États-Unis. Simplement pour faire quelques petites remarques. Il se trouve que je suis catholique. J'ai découvert le JdR il y a 8 ans et j'y joue assidûment depuis 2 ans. Autant dire que cet article m'a intéressé à double titre et qu'il n'a pas failli à la ligne générale du magazine : construit, argumenté, clair, costaud. En ce qui me concerne, je reste soumis aux dogmes de l'Église catholique (...) mais franchement, qu'est-ce que le JdR vient foutre là-dedans ? (...) On peut être chrétien et rôliste à la fois, rester lucide et prendre le JdR pour ce qu'il est réellement, c'est-à-dire un moment de folie douce où on prend son pied dans les grandes largeurs, et non pas un délire de secte ou une initiation au satanisme. (...).

Pour finir, vous dites, dans un petit encart en bas de la page 22, que la France a été, jusqu'à présent, épargnée par le phénomène. C'est aussi vrai que faux. Les milieux d'intégristes catholiques et protestants, dont quelques membres fricotent avec le FN, sont eux aussi partis en guerre contre le jeu de rôles. Mais fort heureusement, et contrairement à ce qui se passe outre-Atlantique, ils sont loin d'avoir gagné la partie.

Fred d'Ostwald.

Cher Fred,

*Tes compliments nous vont droit au coeur. Merci. Vous avez été nombreux, à l'instar de Fred, à nous faire part de vos réactions concernant l'article sur les attaques des intégristes chrétiens américains contre le JdR. Notre objectif était de montrer que de telles attaques venant de lobbies organisés et reconnus finissent toujours par porter leurs fruits d'une manière ou d'une autre. Le "Code of Ethics" de TSR, les multiples réécritures d'*In Nomine *et l'abandon par WotC de certaines cartes* Magic *jugées trop "sulfureuses" en fournissent la preuve. Il est exact que le jeu de rôles français a, lui aussi, fait les frais de ces amalgames faciles dont les intégristes de tout bord sont partout les grands spécialistes (Carpentras, suicides de rôlistes, agressions "liées" aux jeu de rôles, etc.). Pour l'instant, aucun éditeur français n'a fléchi et c'est heureux. Nous prévoyons de faire également un long article sur la situation française. Cela demande un long et vrai travail d'investigation alors... à suivre.*

• Cher Ben*,

(...) L'article sur les intégristes m'a fait rire et peur à la fois et une question m'est venue : mais pour qui se prennent-ils ces connards cons ? Et l'image de la soeur qui nous dispensait des cours de catéchisme me revint en mémoire. Elle nous disait que Dieu est amour et tolérance, alors ces intégristes n'ont pas dû connaître cette soeur ou alors ils sont très cons et sourds et surtout très cons.

Non vraiment, cette revue gagne à être connue par tous les adorateurs du dieu jeu de rôles : les critiques sont tops et les articles sont clairs et compréhensibles même par une personne dont le cerveau est englué par les sitcoms américains. J'ai découpé les fiches techniques que je trouve quant à moi essentiellement essentielles. Maintenant on peut acheter un JdR en sachant ce qu'on achète. Merci à vous. Quant au papier utilisé pour les scénarios, continuez, c'est original et classe.

Richard Thomet de Patornay

Cher Richard,
Merci à toi aussi.
Ta lettre reflète une nouvelle tendance qui se dégage désormais concernant les fiches techniques et le papier du cahier scénarios : les "pro" sont en train de battre les "anti". Nous avons également été heureux d'apprendre que même les englués du bulbe assoiffés de sitcoms pouvaient lire et comprendre backstab. On va tripler le tirage dès le prochain numéro.

• Salut les analphabètes !

Merci d'avoir publié mon humble e-mail dans votre magazine (cf. courrier des lecteurs du n° 2). Vous manquiez de courrier je présume.
1 - J'ai 34 ans (un vieux ?) ;
2 - Je suis traducteur diplomé des "Langues Orientales" (tu veux une photocopie ?) ;
3 - J'ai enseigné plusieurs années notre langue aux "analphabètes" (tu veux un cours de rattrapage ?) ;
4 - Tu manques d'humour, les"fôtes" c'était pour de rire...
5 - Tu confonds "maison d'édition" et "traduction".
Je persiste et signe : la (remarque le singulier) traduction du "Seigneur des Anneaux " (et une seule du "Silmarillion", et une seule de "Bilbo le Hobbit", etc.). Pas deux ou trois, une seule traduction. Toutes les éditions utilisent le même texte.
Des exemples ?
Ce que vous avez lu :
Prologue, des Hobbits
"Les Pales, les moins nombreux, étaient une branche nordique. Ils avaient plus de rapports amicaux avec les Nains que les autres Hobbits. "
Ce qu'a écrit Tolkien :
"The Fallohides, the least numerous, were a northly branch. They were more friendly with Elves than the other hobbits. "

[NDLR : suivent plusieurs autres exemples.]

Edouard / Edward Kloczko
(Auteur du Dictionnaire des Langues Elfiques - NDLR)

Cher Edouard / Edward,
Après le mono-maniaque du jeu de rôles dont nous publions la lettre dans ces mêmes colonnes, il nous est donné ici d'observer un second cas alarmant de psychorigidité rachidienne, elle aussi obsessionnelle, puisqu'il s'agit du Tolkien-maniac. Le Tolkien-maniac parle toutes les langues elfiques couramment, ne mange que du pain de voyage elfe, cite le Silmarillion en dormant, et surtout, surtout, il ne supporte pas que l'on trahisse le MAÎTRE. La traduction du Seigneur des Anneaux n'est pas parfaite, soit. Ce bon Edouard fournit effectivement quelques exemples convaincants. Nous battons notre coulpe, on ne recommencera plus c'est juré. Cela dit, moi je l'ai lu en français et j'ai adoré quand même. Mais avons nous le droit d'apprécier un livre dont le texte original a été si honteusement trahi ? Amis lecteurs, brûlez vos éditions françaises du SdA et achetez-le en moldo-syldave, la traduction est excellente.
Quant aux autres remarques...
1 - Tu es vieux ? Paix à ton âme.
2 - Tu as un diplôme de Langues Orientales. Super. Que je sache, Tolkien n'a jamais écrit en Ourdou ni en Bengali.
3 et 4 - Tu es prof' et les fautes d'orthographes c'est pour rire ? Vive l'Éducation nationale !
Bon courage pour le tome deux du dico des langues elfiques. Quand tu auras fini, attelle-toi au Klingon, tu verras c'est plein de verbes irréguliers et ça te donnera l'occasion de revenir nous briser les burnes avec Star Trek.

** les formules d'introduction signalées par une astérisque sont de la rédaction.*

...et ça aussi.

C'est juré ! On le f'ra plus !

Monsieur,
Suite à votre présentation dans *backstab* n°2 de notre jeu de rôles sur *COBRA*, je tenais à vous préciser certains détails d'importance pour les puristes. Avant toute chose, *COBRA* a reçu le titre de meilleur personnage masculin à l'Animé grand prix de cette année, récompense décernée par les lecteurs du magazine *Animeland*.
- Le titre original de la série est *SPACE ADVENTURE COBRA*, et non simplement *COBRA*, comme vous semblez le penser.
- COBRA ne possède pas un allume-gaz ou un pistoblaster mais un Rayon Delta voire un Psychogun.
- Il semblerait que vous n'ayez pas compris en quoi consistait exactement la Romance Noire. Une saga qui demeure d'ailleurs bien plus adulte et mâture que l'image que vous associez à celle de Dorothée.
- Le CD livré avec le jeu n'est pas un CD d'ambiance mais la bande originale du dessin animé, ce qui fait une sacrée différence, notamment pour les fans.
La série COBRA suscite actuellement un véritable engouement en France et dans toute l'Europe. Aussi, nous pensons fortement que ce jeu risque de créer un véritable lien entre les rôlistes et les animéfans. Et vu les méventes actuelles de certains JdR, il serait peut-être de bon ton d'accueillir nos nouveaux pratiquants issus du milieu de la Japanimation.

Pascal Koninszewski,
chef de produits de AK Video / IDE.

Monsieur aussi,
Toute la rédaction de *backstab* s'associe à moi pour vous présenter d'emblée ses plus plates excuses relativement à la conduite inadmissible qui fut la nôtre dans la présentation que nous avons faîte du jeu de rôles SPACE ADVENTURE COBRA (j'lai bien dit là ?). Nous regrettons sincèrement d'avoir qualifié le vibromasseur stellaire de COBRA d'allume-gaz, on l'fera plus jamais, ou alors pas souvent et uniquement pour de rire. Nous n'avons effectivement rien compris au concept de Romance Noire, mais on a quand même recopié le dossier de presse réalisé par vos soins. Nous ne doutons pas un seul instant de la grande maturité du dessin animé, que nous vous conseillons d'ailleurs de présenter au prochain festival de Cannes dans la catégorie films d'auteurs. Nous battons notre coulpe d'avoir osé qualifier de «musique d'ambiance» la BO du film, dont nous vous conseillons tout de même de ne pas présenter la partition au chef d'orchestre de l'opéra de Paris sous peine d'être gravement humilié en public. Quant au marché du jeu de rôles il est évident que sans les animéfans il n'est rien, et nous ne vous remercierons jamais assez de tout ce que vous allez faire pour lui.
Grâce à vous on a compris que le jeu de rôles est un loisir très sérieux et qu'il est impossible d'en rire, en tout cas pas avec tout le monde.



... loin, par delà la surface.

L'homme a dû fuir les terres émergées, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées, qui lui procurent certaines denrées vitales. Il s'est réfugié dans les océans, où les colonies humaines déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières.



Halloween Concept

présente

POLARIS

Jeu de rôles / Romans / Jeu online / Jeu de cartes

Plongez dès le mois de décembre 1996